CES 2016 LAS VEGASBAN MUTATTÁK BE A JÖVŐT. BESZÁMOLÓ 6 OLDALON.

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEG

STEAMES TELJES JÁTÉK

BATMAN ARKHAM CITY

GAME OF THE YEAR EDITION

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

LEGO MARVEL'S AVENGERS

ÖSSZECSAPNAK! TESZT 4 OLDALON.

ELŐZETESEK

» **QUANTUM BREAK**
NYAKUNKON AZ IDŐ VÉGE. VISSZAMENNÉL?

» **MIRROR'S EDGE CATALYST**
MÁR A FUTÁRKODÁS SEM A RÉGI

» **UNREAL TOURNAMENT**
VISSZATÉRT AZ FPS-EK KIRÁLYA. HEADSHOT!

» **BLITZKRIEG 3**
FOLYTATÓDIK A VILÁGHÁBORÚ

TOVÁBBI TESZTEK

» **AMERICAN TRUCK SIMULATOR**
FOLYTASSA, GUMIKACSA!

» **DRAGON'S DOGMA DD**
SÁRKÁNY ELLEN SÁRKÁNYFŰ?

» **XCOM 2**
TÁMADNAK AZ UFÓK, DE ÖRÜLÜNK

» **UNDERRAIL**
A VILÁG VÉGE UTÁN IS JÁR A METRÓ

PC GURU 2016. 02.
1995 Ft - 6,99 EUR

2 INTERJÚ » 8 ELŐZETES » 24 TESZT » MOBA-ROVAT » VÍRUSIRTÓ

MONDO GAMES

PC GURU SHOW!

2016 MÁRCIUS 26-27.

hungexpo

Közeleg a tavasz, csicseregnek a madarak, jönnek az idei esztendő első igazán nagy címei, a PC Guru csapata pedig ismét kilátogat a Hungexpóra, hogy egy húsvéti rendezvény keretében játékokat mutasson be, versenyeket szervezzen és megannyi meglepetéssel szolgáljon. Tegyétek szabaddá ezt a két napot, higgyétek el, megéri!

TOVÁBBI RÉSZLETEK ÉS JEGYVÁSÁRLÁS:

SHOW.PCGURU.HU

FRISS HÍREKÉRT KÖVESD A PC GURUT AZ ALÁBBI OLDALAKON:

www.show.pcguru.hu | www.pcguru.hu | facebook.hu/pcguru

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 40-56-56-56
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Lakatos Viktor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guruhoz 2016/02-es számához mellékelt Batman: Arkham City - Game of the Year Edition játék Steam-aktivációt igényel. A magazinban található kód azonban nem Steam-kulcs, hanem a http://www.pcguru.hu/ weboldalon Steam-kulcsra váltható, egyéni kód. Ehhez csak egy gyors regisztráció szükséges, majd a profilra kattintva a „Kódbeváltás" menüben lehet átváltani a PC Gurus kódot Steam-kulcsra. További részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2016. FEBRUÁR
AZ UFÓK ÉS A LEGO-HŐSÖK MINDENT VISZNEK

Emlékszem, a februári PC Guru készítésének első pillanataiban még azt hittem, egy viszonylag laza számot rakunk össze a hónapra, de aztán a semmiből előrobbant az XCOM 2, az American Truck Simulator, és még egy halom érdekes játék (Darkest Dungeon, valaki?), hogy az utolsó percekre is jusson foglalkoznivaló. Szóval úgy esett, hogy a kezedben tartott magazin is igencsak tartalmasra sikerült, még intejúkat is olvashatsz!

Tesztek terén a már említett XCOM 2 viszi a prímet: Chris hosszú éjjelek és nappalok közepette nyúzta a játékot, hogy azután egy részletes tesztben számoljon be róla, 4 teljes oldalon. Aztán ott van ugye a borítónkon feszítő LEGO Marvel's Avengers is, amellyel Bate múlatta kevéske szabadidejét, és szintén 4 oldalon meséli el, miért érzi kicsit becsapva magát.

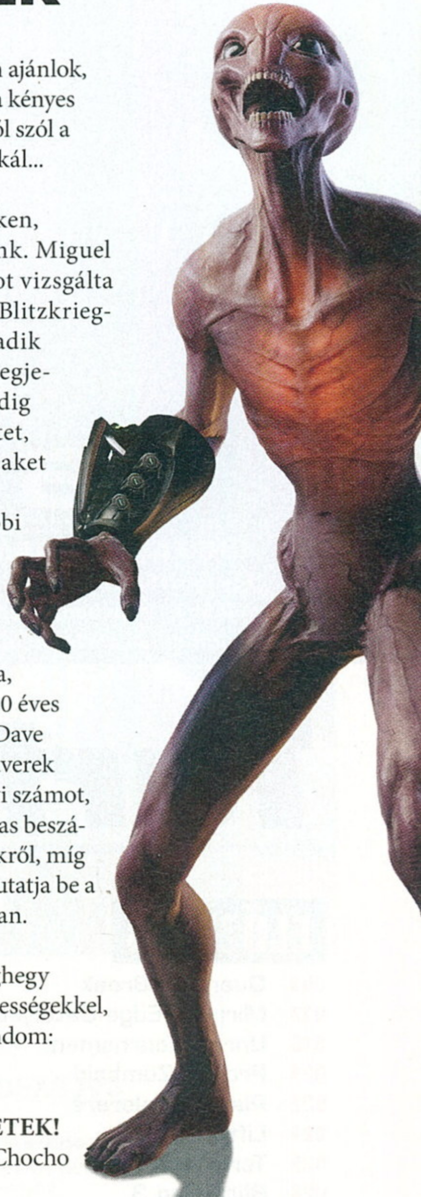
Kiemelendő még JohnBart kolléga tesztje a már említett American Truck Simulatorról: bár a játék megjelenése a lapzártánk utánra került, szerencsére mégis beesett a program, így elsők között számolhatunk be a vele kapcsolatos tapasztalatokról. Na, meg ott van Böjti mester That Dragon, Cancer című programról közölt írása is, ami főszerkesztőként komoly feladat elé állított: kaphat-e egy játékként épphogy felfogható alkotás 99%-ot? Nos, a választ a cikkben találjátok, amit kifejezetten ajánlok, de készüljetek fel rá, hogy a kényes témájú szoftverhez (a rákról szól a játék) torokszorító cikk dukál...

Hogy túllépjünk a teszteken, előzetesekkel is készültünk. Miguel a Mirror's Edge Catalystot vizsgálta be 4 oldal erejéig, Tika a Blitzkrieg-sorozat visszatérő, harmadik epizódját próbálta ki a megjelenése előtt, jómagam pedig az új Unreal Tournamentet, valamint a Quantum Breaket mutatom be, szintén 4-4 oldalon. Nyugalom, utóbbi cím PC-re is valószínű, hogy kijön.

Rovatok terén visszatért a MOBA és a Horrorkamra, valamint újra elővettük a 20 éves Tomb Raidert, amit AstroDave vizsgált be 2 oldalon. Hardverek terén a CES elvitte az e havi számot, Monchee maratoni 6 oldalas beszámolót írt a legújabb kütyükről, míg Dan az okosotthonokat mutatja be a feltámasztott HAG-rovatban.

És ez persze még csak a jéghegy csúcsa, tele van a lap érdekességekkel, így be is fogom, és azt mondom:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho



CHRIS A HÓNAP SZINTE TELJES EGÉSZÉT AZ XCOM 2 BŰVÖLETÉBEN TÖLTÖTTE, ÉS FELÖTLÖTT BENNE, HOGY MIT TENNE, HA AZ IDEGENEK EGY NAP TÉNYLEG MEGTÁMADNÁK A FÖLDET. NOS, EZ A KÉRDÉS SZÓL HÁT MINDNYÁJUNKHOZ: TI MIT TENNÉTEK, HA AZ ET-K EGY NAP HOZNÁK AZ ŰRSÖRÉTET?

Chocho
Nos, a harcnak nem volna sok értelme, hisz az idegenek olyan fejlettek, hogy átvágnak az egész világegyetemen, ergo esélyünk sincs. Az egyetlen megoldás az asszimiláció: lepaktálnék velük és felajánlanám nekik Christ kutatási célokra, cserébe valami világelnöki tisztségért. PROFIT!

Böjti
A válaszom egyszerű. Mivel bődületes lemaradásban vagyok a Steam-könyvtáram rohamos gyarapodásához képest, egyszerűen begyűjtenék valami szimpla élelmet, bedeszkáznám az ablakokat és ajtókat, majd nekiülnék a pótlásnak. Ha esetleg zombik jönnének, ugyanígy járnék el.

Chris
Nagyon remélem, hogy űrbéli szomszédjaink kedvesek és intelligensek lennének, és megosztanák velünk technológiai vívmányaikat, hiszen ha már csillagrendszereket képesek átkelni, biztos okosabbak nálunk. Engem persze leginkább a hajnövesztés mikéntje érdekelne.

JohnBart
Nem esnék pánikba, elvégre az internet tanúsága szerint az XCOM-okon nevelkedett fotelparancsnokok játszi könnyedséggel vernék vissza az inváziót. Ha pedig mégsem, akkor a kapcsolódó sorozatok szerint a túlélő gerillák szabadítanák fel a bolygót.

Bate
Nos, teljesen őszintén mondom, hogy vannak olyan pillanataim, mikor úgy gondolom, hogy elsőként csatlakoznék az idegenekhez, és meg is mutatnám nekik, hogy hova dobják az első bombát. Aztán szerencsére rájövök, hogy hülyék lennének ezek idejönni.

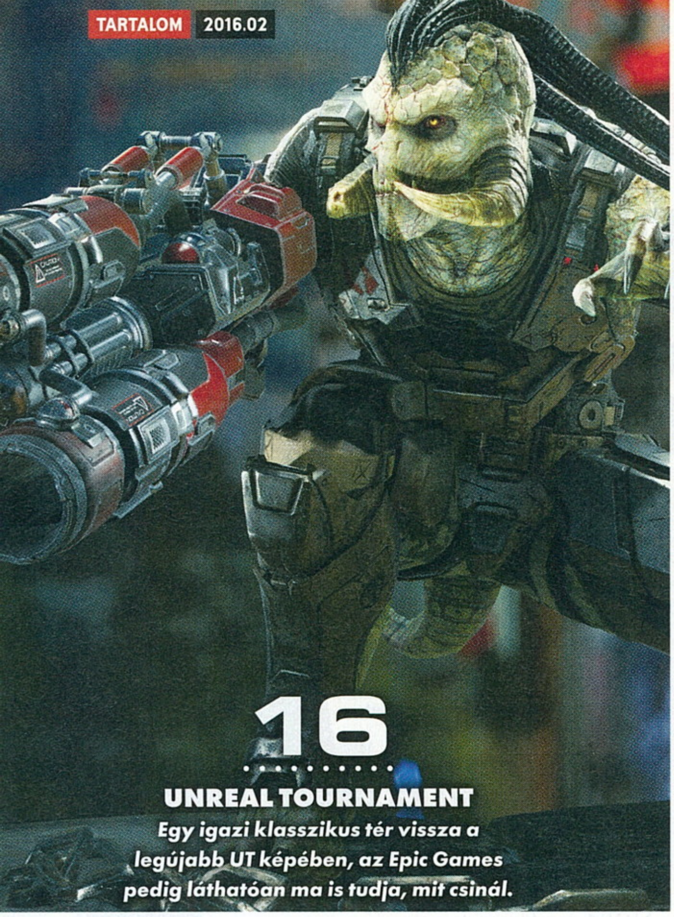
Midnite
Mivel egy fejlett fajjal szemben harcolni esélyünk sem lenne, én pragmatikusan közelítem meg a túlélést, és a Mass Effectből ellesett technikákkal megpróbálnám elrabolni az egyik földönkívüli szívét. Mármint átvitt értelemben... A B-tervem meg egy shotgun.

Lor
Kérném őket, hogy vigyenek magukkal, és átállnék az oldalukra. Igaziból sokszor álmodom ezzel éjszakánként, aztán reggel kicsit csalódott vagyok. Viszont rendre ismeretlen eredetű horzsolásokat fedezek fel magamon, amiket ki tudja, hol szedek össze éjszaka...?!

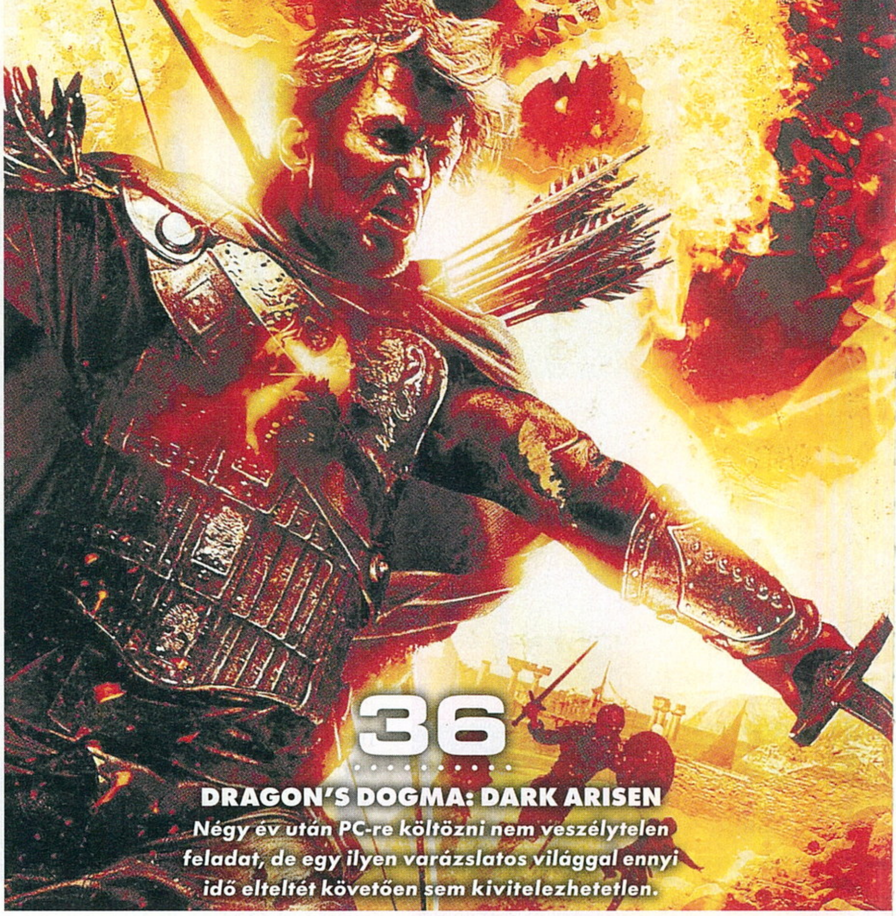
wilson
Természetesen részegen, egy amerikai zászlóval a mellkasomat körbetekerve bepattannék a mezőgazdasági repülőgépembe, hogy önfeláldozásommal megmentsem a világot, ahogy tette azt minden idők legnagyobb hőse. USA-USA-USA!

Obo
Ha konkrétan E.T. jönne, annyira nem rezelnék be, mert egy kecses rúgást nem hiszem, hogy túlélne, de akkor sem ijednék meg nagyon, ha egyszer a Függetlenség napja valósulna meg, hiszen Will Smith és Jeff Goldblum is még jó egészségben van.

Dreamer
Hazatelefonálnék Shepard parancsnoknak, hogy tárazzon be a lehető legkülönfélébb zenei anyagokból, mert a marslakók utálják Elvist. Egy mondatban három referencia, ez biztos valami új rekord. Egyébként kipróbálnék valamit, amit sose mertem, mondjuk a bungee jumpingot.



16
UNREAL TOURNAMENT
Egy igazi klasszikus tér vissza a legújabb UT képében, az Epic Games pedig láthatóan ma is tudja, mit csinál.



36
DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN
Négy év után PC-re költözni nem veszélytelen feladat, de egy ilyen varázslatos világgal ennyi idő elteltét követően sem kivitelezhetetlen.

Tartalom

ELŐZETES

008 Quantum Break
012 Mirror's Edge Catalyst
016 Unreal Tournament
020 Project Zomboid
022 Planet Explorers
024 Liftoff
026 TerraTech
028 Blitzkrieg 3

TESZT

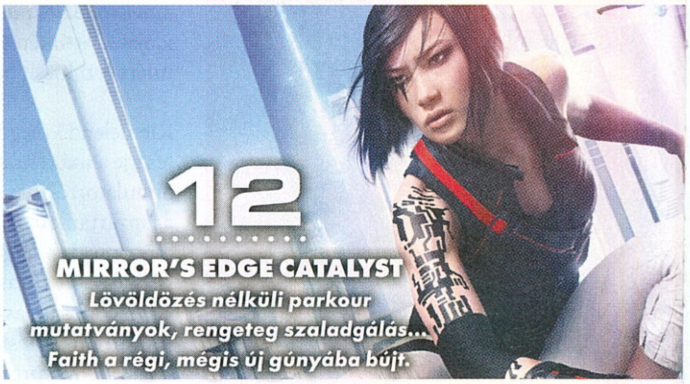
032 LEGO Marvel's Avengers
036 Dragon's Dogma: Dark Arisen
040 American Truck Simulator
042 Homeworld: Deserts of Kharak
044 Star Wars Pinball: The Force Awakens Pack
045 Death by Game Show
046 Attractio
048 XCOM 2
052 Resident Evil 0 HD Remaster
054 The Witness
056 That Dragon, Cancer
058 Bombshell
060 3D Realms interjú
061 Between Me and The Night
062 Rise of the Tomb Raider PC
063 Darkest Dungeon
064 Sébastien Loeb Rally EVO
066 Assassin's Creed Chronicles: India
067 Tharsis
068 UnderRail
070 Oxenfree
072 A Boy and His Blob
074 Echoes of Aetheria

HARDVER

086 CES 2016
092 Razer Mamba Tournament Edition egér teszt
093 Acer Predator X34 monitor teszt
094 HAG - Az okosotthon

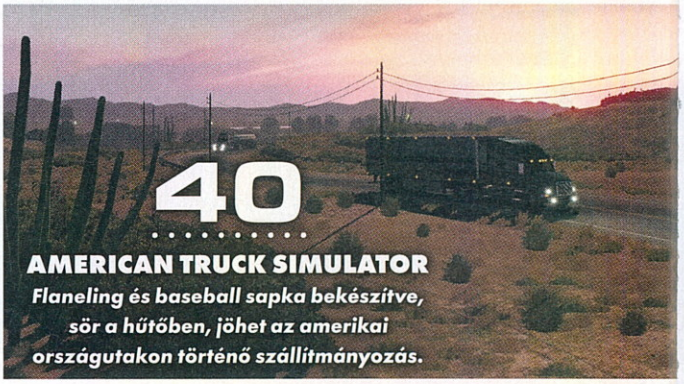
ROVATOK

076 Mobiljátékok: Into the Dim
077 Mobiljátékok: Tale Seeker
078 MOBA-rovat
080 Böjti Horrorkamrája
082 Klasszikusok újrajátszva: Tomb Raider
084 Játékmentőöv
096 Levrov



12
MIRROR'S EDGE CATALYST
Lövöldözés nélküli parkour mutatványok, rengeteg szaladgálás... Faith a régi, mégis új gúnyába bújt.

32
LEGO MARVEL'S AVENGERS
A közkedvelt szuperhősök rengeteg vicces jelenettel, logikai fejtörővel és a mozifilmek nagy pillanataival hódítanak.



40
AMERICAN TRUCK SIMULATOR
Flaneling és baseball sapka bekészítve, sör a hűtőben, jöhet az amerikai országutakon történő szállítmányozás.

A HÓNAP TESZTJE

Talán nincs is annál szörnyűbb helyzet az életben, amikor saját gyermekünket ragadja el a vég. A családi memoárnak is nevezhető, videojátékként nem minden szempontból értékelhető alkotás a Green család tragédiáját mutatja be a kisfiú, Joel négy évig tartó küzdelmének legfontosabb pillanatait újragenerálva, egyfajta interaktív utazásként tárva a nagyközönség elé. Hogy mindezt hogyan éljük meg, az személyes ügy, így a tesztet megíró Böjti is a saját érzéseit „vetette papírra", átérezve a történet szomorúságát.

THAT DRAGON, CANCER 56

A HÓNAP ELŐZETESE

Egykoron még a csapból is a téma folyt, azonban manapság szinte teljesen eltűntek a második világháborús játékok a felhozatalból. Nagy bánatunkra persze. Éppen ezért örültünk a Blitzkrieg-sorozat legújabb epizódjának, amit Tika maximálisan kivesézett a rendelkezésére álló két oldalon. Nagyra becsült írónk mindent megtett az általa irányított kis katonaéletekért, ám a hálátlan bakák rendre cserben hagyták szerzőnket, aki ezek után olyan előzetest kanyarintott viszontagságairól, amit öröm elolvasni.

BLITZKRIEG 3 28

A HÓNAP JÁTÉKA

Nagyon vártuk, nem véletlenül. A 2012-es Enemy Unknown folytatása jött, látott és győzött, ami többek között annak is köszönhető, hogy a Firaxis Games csapata mindennel telepakolta a második epizódot. Ráadásul az XCOM 2 sötétebb és komorabb jövőképpel festi le, milyen világ vár ránk az idegenek győzelmét követően. Noha Chris a 2015 decemberi előzetesben már minden, akkor tudható lényeges információt megosztott a magazin olvasóival, maradt annyi újdonság a végleges verzióra, hogy ismételten négy oldalon át ecsetelje, mitől jobb ez a rész az elődőnél. Lapozzatok tehát a 48-ik oldalunkra, de ne csodálkozzatok, ha némi olvasgatást követően szaladtok a digitális áruházba a programért, ami tényleg megéri az árát.

XCOM 2 48

TELJES JÁTÉK:

R3NTD1F63C7OZDSX8JVG

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 7Y93KYVH

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhetek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2016. március 1-ig** érvényes.

ÉN VAGYOK AZ ÉJSZAKA!

BATMAN ARKHAM CITY

[ÍRTA BÜJTI] **A szuperhősök már rég a popkultúra részeivé váltak, amire kimondottan épít a tömeggyártás és a kliséket előszeretettel puffogtató szórakoztatóipar, ennek pedig látszata is van. Azonban Denevérember mindig kilógott a sorból, ami az utóbbi egy évtizedben különösen nyilvánvalóvá vált.**

ADATOK

KIADÓ **WB. Interactive**

FEJLESZTŐ **Rocksteady**

MŰFAJ **akció**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2.4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800 GT VGA, 17 GB HDD.

INFO

A játék eredetileg 2011-ben, majd GotY kiadásként 2012 szeptemberében jelent meg PC-re és konzolokra.

Bár már Tim Burton két mozifilmje (az 1989-es Batman – A denevérember és az 1992-es Batman visszatér) is kimondottan korrekt kísérleteket tett a gyerekesnek tartott műfajtól való elszakadásra, ezen klasszikusok követői egyből elfojtották a felcsapó lángokat. Az igazi nagy durranás csak Christopher Nolan trilógiájával következett be, hiszen Bryan Singer X-Menje után a 2005-ös Batman: Kezdődik!, majd még inkább a 2008-as A sötét lovag megmutatta: kedvenceink nem az alsóneműt véletlenül kívülre húzott bugrisok, hanem (többnyire) emberi lények, akiknek van mondanivalójuk és történetük. Nos, a megváltozott helyzetet a videojátékos ipar is egyből a helyén kezelte, aminek köszönhetően rengeteg közepes vagy éppen nagyon rossz adaptáció után a Warner Bros. Interactive egy a korábbiaknál grandiózusabb feldolgozást tett lehetővé. A Rocksteady Studios pedig élt is a lehetőséggel, a 2009-es Batman: Arkham Asylum lenyűgöző, hiánypótló akciójátékká vált, ezt pedig csak a 2011-es Batman: Arkham City, az egyenes ági folytatás tudta felülmúlni. Igen, ennek a Game of the Year kiadását csatoltuk most magazinunk mellé.

ARKHAM CITY IS FALLING DOWN...

A maszkos igazságtevő otthona a megszokottaknál is sötétebb napokat él meg az Arkham Asylum eseményei óta, a piti rabokkal és szupergonoszokkal teli, elkerített városrészben pedig Hugo Strange, a zseniális bűnöző ámokfutását kell kiélveznünk. Merthogy Batman valós identitását ismerve Bruce Wayne a pokoli lángelme kezei közé kerül, a játékosoknak pedig az ezt bemutató felvezetést követően kell rendet teremteniük a káosz és zűrzavar közepette, amihez persze jó néhány csattanós pofon és lórúgás is kijár. A tisztogatás egyébként meg azért is nagyon fontos, mert szóba kerül a „10-es protokoll", ami a képregényes világban egy nagyon veszélyesnek tűnő tervet sejtet.

A végkifejletig komoly meglepetéseket okozó sztori talán a stílus egyik legjobbjának mondható, amihez nem utolsó sorban a rengeteg ismert szereplő is nagyon sokat hozzátesz (kiemelve a Joker hangját produkáló Mark Hamillt, akivel ezúttal is ott az Erő), már persze a játékmeneten túl. Utóbbi mind az akciójelenetek finomításában, mind a bevethető eszközök felhozatalában tetten érhető, de nem szabad elfeledkezni arról sem, hogy míg az Asylum egy viszonylag zárt helyszínre nyújtott betekintést, addig az Arkham City egy egész várost biztosít kedvenc hősünk számára.

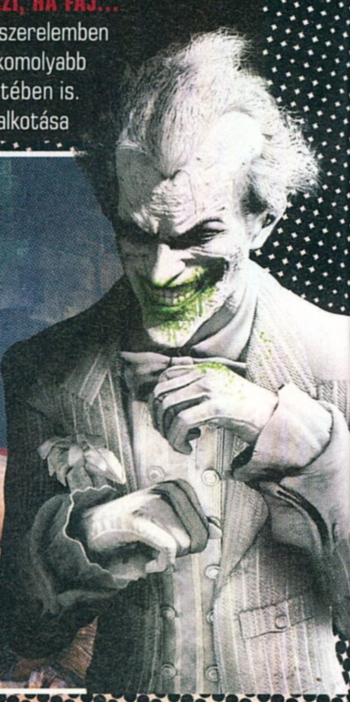
Joker láthatóan nagy örömmel figyeli, ahogy emberei közül egyszerre kettő is megkéri Batmanus kezét, mert egy jó friggyel elejét veheti a végtelen háborúnak.

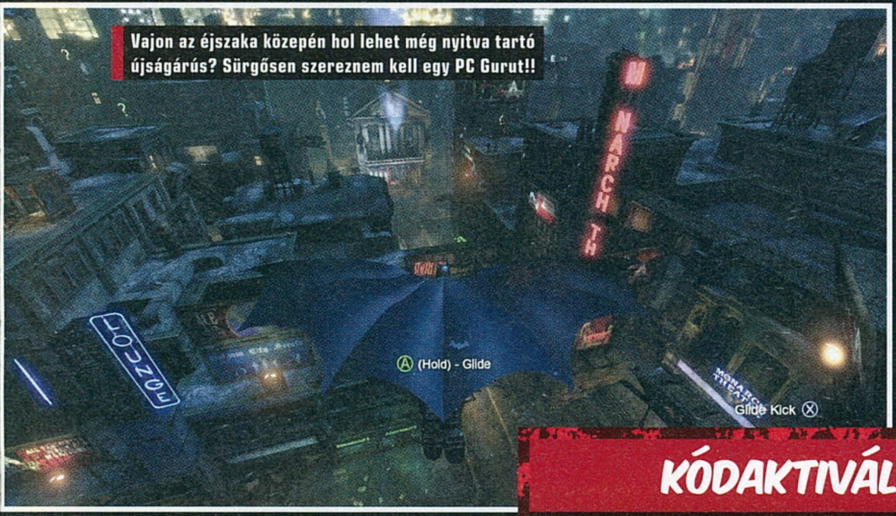
SZABADON SZÁLL...

Bizony. A két esztendővel korábbi felvezetés után, az immáron lassan ötesztendős folytatás sandbox elemeket csempészett a Batman-sorozatba (ez a jellemző azóta is megmaradt), amivel a fejlesztők alaposan feldobták az egyébként sem monoton vagy unalmas játékmechanikát. Gotham, vagyis inkább annak egy szelete pedig soha nem nyújtott annyi élvezetet, mint mellékletünknél. Persze ehhez kellett egy Denevéremberhez illő közlekedési mód (nem, nem az erőltetett Batmobil használatra gondolok), aminek hála a köpönyegünket kitárva berepülhetjük a teljes rendelkezésre álló teret, körbevitorlázhatunk a hatalmas épületek felett, időközönként felhúzva magunkat a helyszín némely látványos magaslati pontjára.

AKKOR AZ IGAZI, HA FÁJ...

Ez nem csak a szerelemben „igaz", de egy komolyabb akciójáték esetében is. A Rocksteady alkotása





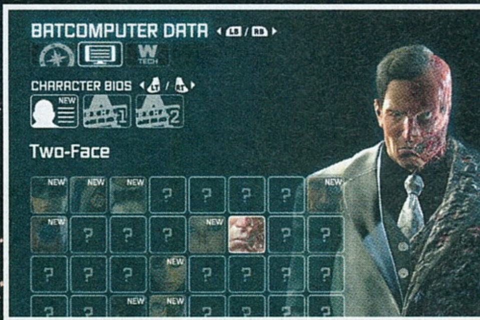
Vajon az éjszaka közepén hol lehet még nyitva tartó újságárús? Sürgősen szereznem kell egy PC Gurut!!

pedig minden téren rátesz egy lapáttal az előzményre, ami a játékmenet, azon belül pedig a harcrendszer terén is megfigyelhető. Alapesetben rendkívül élvezetes a rosszarcú ellenfelek elnáspángolása, ami a párgombos, kitérő-támadó reflexjátékra épül, ezt a szisztematikát egyébiránt azóta is sokan próbálták átvenni többkevesebb sikerrel. Sőt ha nehezebb fokozaton állunk neki a végigjátszásnak (illetve az első kampányteljesítést követően megnyíló New Game + kipörgetésének fogunk hozzá), még a színkódok is egyre inkább eltűnnek a segítségek közül. Ennek köszönhetően rendkívüli módon kell figyelnünk arra, hogy kinél milyen fegyver van, melyik opponensünk merre mozog.

Azonban ez még mindig a jéghegy csúcsa. A korábbi kütyük mellé továbbiak is érkeztek, ezzel Denevéremberesebbé téve a teljes élményt. Kirobbanthatunk egyes falakat, füstgránátot alkalmazva tűnhetünk el mások kereső szemei elől, használhatjuk a batarangot, elektromos töltettel indíthatunk be gépezeteket, illetve... Mindenki fedezze fel maga az elérhető opciókat, mert a rendelkezésre álló, egészen széles tárház lefedi a kampány egy-egy nagyobb titkát is.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**



És még mindig nem beszéltünk a lopakodásról, vagy a szerteágazó, rendkívül tartalmas fejlődési ágakról, amik a kütyüktől kezdve a ruházaton át mozgásainkat is erősítik, méghozzá annyi megnyitható extrával, amennyit egy végigjátszás során jó eséllyel el sem érhetünk. Ehhez még vegyük hozzá a legtöbbször logikát vagy éppen igazi ügyességet megkívánó Rébusz-feladványokat: a négyszáz darab elérhető kihívás bőven elszórakoztatja azokat, akik szeretnek mindent letudni, ha már nekiesnek egy videojátéknak.

MINDENBŐL A LEGJOBB

Valóban, mindenből a legjobbat hozza a Batman: Arkham City, ami igazából a lehető legélvezetesebb módon fejlesztette tovább az Arkham Asylumot, így a sorozat kiemelkedő epizódját biztosítva ezzel – a középső részt sem a mellékágon futó Origins, sem a befejező Arkham Knight nem múlta felül. Játékmenetét rengetegen másolták azóta is, tartalma pedig minimum 10-12, de akár 50 óra elfoglaltságot biztosíthat, pláne úgy, hogy az újság vásárlói a rengeteg extrával megtömött Game of the Year elnevezésű változatot tölthetik le.

Mesélhetnénk még arról, mennyire élvezetes a kampányba épített macskanős jeleneteket letudni (miközben persze Selina formás hátsójában gyönyörködünk), hány remek főellenfél-harccal találkozhatunk (ezek egy érthetetlen oknál fogva szinte teljesen kiestek a lezáró epizódnál), milyen fantasztikus élmény bejárni az elkerített városrészt. Mert az Arkham City valóban egy különleges kaland, amit legalább egyszer át kell élni, így felesleges is tovább szaporítani a szót, egyszerűen használjátok fel a kódot, és merüljetek el Batman sötét és elmondhatatlanul hangulatos világában.

EZT KÍNÁLJA A GAME OF THE YEAR KIADÁS

Vigyázat, ezt a szövegdobozt továbbolvasva masszív spoilerekbe futhat a kedves olvasó! Ez már csak azért is lehetséges, mert a GotY kiadásban az Arkham Cityhez megjelent összes kiegészítőn (karakterkülsők, kihívásos pakkok – amiknek hála több pozitív hőst is irányításunk alá vehetünk) túl ott a történeti bővítést is jelentő Harley Quinn's Revenge. Ez a DLC pedig a lezárást követő időszakot mutatja be, amikor a Joker halálával magára maradó hölgyemény a tragédiának köszönhetően fekete ruhát ölt, majd bosszút esküszik, hogy tovább vigye imádottja hagyatékát. A kábé kétórás kiegészítés leginkább Robint helyezi a középpontba, ezzel együtt pedig minőségi darab, ha arra vágyunk, hogy tovább verekedhessünk az Arkham City varázslatos, egyedi, kellően sötét világában.

AZ IDŐ HATALOM

QUANTUM BREAK

[ÍRTA CHOCHO]

HAT ÉVVEL AZ ALAN WAKE UTÁN EGY IDŐMANIPULÁLÓS LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKKAL TÉR VISSZA A FINN REMEDY, HOGY BEBIZONYÍTSA: MÉG MINDIG VAN MIT KIHOZNI A SZÓLÓ ÉLMÉNYRE FÓKUSZÁLÓ, KÜLSŐ NÉZETES AKCIÓMŰFAJBÓL. A QUANTUM BREAK ALAPVETÉSÉT A MODERN SCI-FI TÉVÉSOROZATOK ADJÁK, EZEK TÖRTÉNETVEZETÉSÉT ÉS LETISZTULT LÁTVÁNYVILÁGÁT VETTE KÖLCSÖN A STÚDIÓ, SŐT MÉG EGY SAJÁT ÉLŐSZEREPLŐS MŰSOR IS KÉSZÜLT A PROGRAMHOZ. FORRADALOMRA NEM SZÁMÍTHATUNK, A MINŐSÉGI SZÓRAKOZÁS ÉS AZ IZGALMAS TÖRTÉNET AZONBAN BIZTOSNAK TŰNIK.

Amikor a Remedy bejelentette, hogy újabb exkluzív játékot készít a Microsoftnak, sokan felkapták a fejüket, elvégre az Alan Wake első, Xbox 360-as kiadása egyáltalán nem volt sikeres a maga idején. A közvélemény szerette a programot, a vásárlók azonban elkerülték, ennek oka pedig valószínűleg a hosszú késés, a tavaszi megjelenés, valamint a sok összevissza kommunikált ígéret elegye volt.

Egészen a megjelenéséig nem lehetett biztosan tudni, hogy miféle játék lesz az Alan Wake, az eredeti koncepció ugyanis még egy PC-re optimalizált, nyílt világú akciójátékról szólt, amelyet aztán technikai és játéktervezési nehézségek miatt szépen dobtak a fejlesztők. A végeredmény egy teljesen lineáris, játékmenetét tekintve klasszikus TPS lett, érdekes sztorival és harcrendszerrel. Csakhogy a várt csodához képest mindez elég kevésnek tűnt, így beletelt némi időbe, hogy a kiadó és a fejlesztőcsapat ismét egymásra találjon. Legújabb együttműködésük nemsokára révbe ér, a Quantum Breaken az utolsó simításokat végzik, így az április 5-ére tervezett megjelenés talán már biztosra vehető. A finnek azonban ezúttal sem hazudtolták meg magukat: hatalmas ígéretek és különös ötletek hangzottak el, ezek fényében pedig nem árt tisztázni, mégis miféle játékot várhatunk tavasszal.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Remedy Entertainment

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS (XONE)
2016. 04. 05.

STÍLUSMINTA

Max Payne
2001
(ROCKSTAR GAMES)

Alan Wake
2010
(MICROSOFT STUDIOS)

A Remedy ezúttal visszatér a gyökerekhez, elemlámpa helyett pedig leginkább lőfegyverekhez és időmanipuláló képességeinkhez nyúlhatunk.

AZ IDŐ SZÖVETÉN ÁT

Ahogy a Remedy alkotásaitól megszokhattuk, a Quantum Break esetében is a történet áll majd a középpontban, ami ezúttal minden korábbinál vadabb felütéssel indít: a képzeletbeli Riverport Egyetemen az idő manipulálásával kísérleteznek, ez azonban rosszul sül el, és pár résztvevő különös képességekkel gazdagodik. Főszereplőnk egy bizonyos Jack Joyce, aki testvére, a fizikus William és gyermekkori legjobb barátja, az időutazásról álmodozó Paul Serene kérésére tér haza szülővárosba, hogy részt vegyen egy tiltott, minden protokollon túlmenő kísérleten. Bár Paul és Will jó nyomon járnak, az egyetem nem hisz a kutatásukban, megvonja a támogatást, így kénytelenek saját szakállukra dolgozni. Egy este titokban beindítják az időgépet, és az eredmény totális káosz lesz: az idő szövete megsérül, Paul eltűnik, Jack és Will pedig megpróbálja elfelejteni az egészet, miközben nem tudják, hogy nemcsak a fizikai valóság változott meg, hanem a saját testük is...

Eltelik 20 év, a fivérek már rég maguk mögött hagyták a történteket, amikor

Különleges tudásunknak hála az sem jelent gondot, ha ellenfeleink teljesen felfegyverkeztek, hiszen Jack bőrébe bújva bármit megtehetünk velük.

egy nap megjelenik Paul, és követeli, hogy Will segítsen neki visszaállítani a teljesen felborult téridőt. Serene időközben felépített egy hatalmas, saját hadsereggel rendelkező céget, sőt két évtizeden át utazgatott az időben, hála egy, a kísérletből származó szuperképességének. Ja, és előre látja a jövőt is, azaz minden egyes jelenbeli lépés következményeivel tisztában van. Jack nem akarja, hogy Will belekeveredjen a Monarch nevű, nem éppen jó fej cég dolgaiba, így kerek-perec megmondja Paulnak, hogy a testvére nem fog segíteni neki. Erre válaszul az egykori barát megöli Willt, maga ellen fordítva Jacket, aki persze szintúgy különleges képességekkel rendelkezik. Hogy miért teszi ezt, amikor pontosan tudja, mi fog történni a jövőben? A kérdésre a játék és a mellé készült minisorozat adja meg a választ.

Ezúttal nem a fénnyel, hanem a Max Payne mechanikáját tovább fejlesztve az idővel tudunk játszani.

TÉVÉBŐL A POLIGONVILÁGBA

A Quantum Break sztorija túl ambiciózus ahhoz, hogy egy sima akciójáték keretében mesélje el a Remedy, így a csapat vezető írója, a Max Payne-nel és Alan Wake-kel is előrukkoló Sam Lake egy teljesen egyedi koncepciót álmodott meg. A játékmenet során csak az érem egyik oldalát, egészen pontosan Jack és a többi jó fiú történetét ismerhetjük meg, a kegyetlenné, rideggé vált Paul motivációi rejtve maradnak. Ahhoz, hogy kerekké tegyük az eseménysort, meg kell néznünk a már említett, négyrészes sorozatot, amely epizódonként 22 percben meséli el, Jack akciózása közben mit és miért tesz az őrültnek tűnő Serene.

A filmecskék több alternatív jelenetből állnak össze, hogy igazodjanak a játékban meghozott döntésekhez. Mert bizony nincs időmanipulálós sztori hangsúlyos fordulópontok nélkül: példaként a fejlesztők elárulták, hogy a program egy pontján Jack vagy megzsarol egy ellene tanúskodó személyt, vagy végez vele – igen, hősünk sem épp ma született bárány, a bosszúért bármire képes, ráadásul képzett kommandós látszatát kelti. Amennyiben a gyilkosság mellett döntünk, úgy a világ szemében sem túl népszerű Monarch aktivitást azt hiszik majd, hogy a cég felelős az emberölésért, és mindenféle terrorakciókat szerveznek ellene. Ez is a malmunkra hajthatja a vizet, de talán többet ér, ha megkenjük az ipsét, akivel így

ALAN WAKE MÉG VISSZATÉR

Az Alan Wake folytatása az első rész megjelenése óta téma, főleg, hogy a sztorit sem az alapjáték, sem pedig az American Nightmare című, kisebb lélegzetvételű epizód nem zárta le. A Remedy sokáig terelte a témát, azt állítva, hogy ők szeretnék elkészíteni a játékot, de ez elsősorban pénzkérdés. Nos, idő közben a buktának induló Alan Wake sikeres lett, a PC-s megjelenés elég pénzt söpört be, hogy a csapat most már tényként beszéljen a projektről. Sam Lake egy tavaly őszi interjúban szimplán csak igennel felelt arra a kérdésre, hogy lesz-e Alan Wake 2. A stúdió most valószínűleg a Quantum Break bevételeire vár, ha sikeres lesz a program, elhárul az akadály az író visszatérése elől.

A fegyver csak megtévesztésül szolgál, főhősünk igazából szappanbuborékokat fújva szórakoztatja el kis pajtásait a vidámsággal teli játékban.

később még találkozunk, és fontos információkat szerezhetünk tőle.

Ez azért lesz fontos, mert Paullal ellentétben Jack a játék elején még nincs tisztában a saját képességeivel, így mindenféle piszkos trükkhöz kell folyamodnia, hogy legalább ideiglenesen előnyt szerezzen a mindent tudó exhaverjával szemben. Utóbbi karakter egyébként a sztori legfontosabb mozgatórugója lesz: eddig róla tudni a legkevesebbet, és mivel a sorozat is rá fókuszál majd, valószínű, hogy sokkal több rejlik benne egy szimpla gonosztevőnél. Sam Lake forgatókönyvei eddig sem a kétdimenziós szereplőkről voltak híresek, bízzunk hát abban, hogy komoly, tanulságos sci-fi dráma bontakozik majd ki előttünk! Amúgy Lake egy interjúban elárulta, hogy még dinoszauruszok is lesznek a programban – úgy tűnik, az idővel való marhulás komolyabb következményekkel jár a Quantum Breakben, mint korábban gondoltuk.

AZ IDŐK VÉGEZETÉIG

Hogy a sorozat és a játék összefésülése mennyire jó ötlet, kérdéses – az mondjuk előreláthatóan dicséretes, hogy a Remedy a Microsoft kapcsolatrendszerét felhasználva híresebb színészeket is meg tudott szerezni magának (róluk a keretes extrában találtok információkat). Leginkább az élőszereplős jelenetek valósághűsége és az akciódús játékmenet kontrasztja köphet bele az elképzelésbe, azaz a narratív disszonancia ez esetben is komoly ellenlábasa a fejlesztőknek. Főleg, hogy a Quantum Break elsősorban egy TPS, avagy külső nézetes lövölde, megbolondítva némi fejlődéssel, valamint Jack időmanipulálós képességeivel.

Előbbi és utóbbi szoros kapcsolatban áll egymással, elvégre a főszereplő a sztori előrehaladtával válik egyre erősebbé. Jack már-már szuperhősi magasságokba emelkedik majd, hála az olyan tulajdonságoknak, mint a Time Stop, ami során egy időbuborékon belül állíthatja meg az időt. Ebben a buborékban szabadon tevékenykedhet, például kibiztosíthatja a Monarch katonáinak övén található gránátokat, kiürítheti a tárjaikat, vagy csak simán lőhet egyet a fejük irányába, hogy amikor ismét elindul az idő, azonnal szétloccsanjon néhány kobak. Jack Flasht megszégyenítő gyorsaságra is szert tehet a Time Rush aktiválásával, de Neótól is megtanulhatja a golyók lelassítását: a Time Shield nevű időpajzs szépen megállítja a felé záporozó lövedékeket. És végül, de nem utolsó sorban a Time Visiont is bevetheti, hogy a játék tippeket adjon az erősebb ellenfelek

ALEX CASEY MÉGSEM HALT MEG?

A Remedy karácsonyra egy rövid videoüzenettel készült, amiben Sam Lake elmondta, hogy ő is feltűnik a Quantum Breakben: Alex Casey nyomozót alakítja majd, aki egy író eltűnése ügyében nyomoz. Akik játszottak a Max Payne-nel és az Alan Wake-kel, tudhatják, hogy Alex Casey tulajdonképpen Max Payne Alan Wake-beli megfelelője: az író egy komplett könyvsorozatot szentelt a minden ügy során hullahegyeket maga mögött hagyó karakternek, akit az utolsó kiadott könyvében annak rendje és módja szerint megölt. Ezt követően került írói válságba és utazott el feleségével a Bright Falls nevű kisvárosba, a többi pedig már történelem. Bár ez lehet kisebb easter egg a Remedy rajongóinak, az Alan Wake szerteágazó multiverzumát ismerve még az is megeshet, hogy ezek a történetek egy ponton tényleg össze fognak futni, valahogy úgy, ahogy a BioShockban láttuk.

„EZT A FICKÓT MÁR LÁTTAM VALAHOL..."

A QUANTUM BREAK FŐSZEREPEIRE ISMERTEBB TÉVÉS ARCOKAT BÉRELT FEL A REMEDY, KÖZÜLÜK MUTATJUK BE A LEGNAGYOBB DURRANÁSOKAT.

SHAWN ASHMORE

A Jack Joyce-t alakító Ashmore 36 éves kanadai színész, akit fiatalos fizimiskája miatt hosszú ideig tiniszerepekben láthattunk. Ismerős lehet a Smallville-ből vagy a Veronica Mars-ból, illetve az első X-men mozitrilógiából, ahol Bobby Drake-et alakította. Érdekes lesz akciószerepben találkozni vele.

DOMINIC MONAGHAN

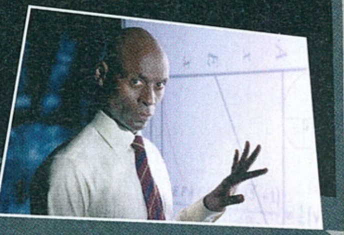
A brit színész a Gyűrűk urával vált világhírűvé, majd a Lost – Eltűntekben alakított egy fontosabb karaktert. A 39 éves Monaghan Dr. William Joyce-t alakítja a Quantum Breakben, és bár nem él sokáig a sztori szerint, sokszor előkerül a karaktere, mint Jack első számú motivációja.

AIDAN GILLEN

Jack nemezisét, Pault a 47 esztendős Gillen játszsza, és mivel ő a játékban ritkán bukkan fel, elsősorban a minisorozatban találkozunk vele. Gillen a Trónok harca Kisujjaként vált világhírűvé, igazi szemét állatok megformálására született színész, akinek a tekintete mindig valamilyen titkot sejtet.

LANCE REDDICK

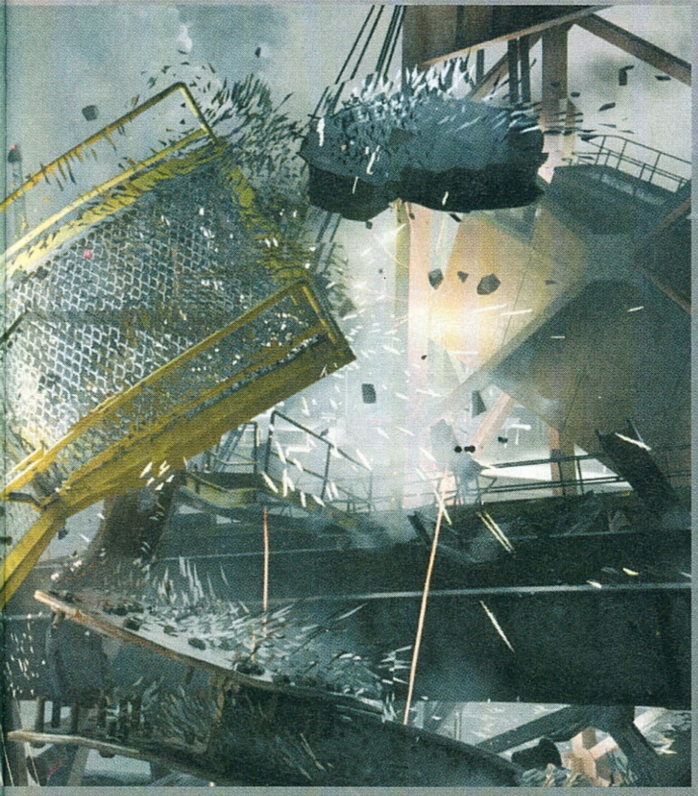
Paul jobbkezét, Martin Hatch-t az 53 éves amerikai zenész és színész, Lance Reddick alakítja, akit elsősorban a Rejtély című tévésorozat Phillip Broyleseként tisztel a sorozatrajongó közönség, de szerepelt a Lost – Eltűntekben és az Ozban is. Karakteres arcú férfi, remek választás!



gyenge pontjait, vagy a környezet előnyére fordítható elemeit illetően. Utóbbi nagyon fontos része lesz a játékmenetnek: az akciót néha logikai feladványok fogják megszakítani, ezek pedig jórészt az idő manipulálásán nyugszanak majd. Azaz, például ha látunk egy hídról lefelé zuhanó teherautót, ami egy anomália miatt épp a levegőben lebeg, lehetséges, hogy az események gyors visszaforgatásával lehet majd visszatenni a felüljáróra, méghozzá úgy, hogy Jack is rajta legyen. Bumm, továbbjutottunk, hurrá.

Az efféle jelenetek egyébként gyakoriak lesznek a Quantum Breakben, lévén a sztori szerint minél többet matat valaki az idő szövetével, az regionálisan egyre instabilabbá válik. Ez vezethet el az egész emberiséget fenyegető kataklizmához: ahogy Jack közelebb kerül a Monarchot vezető Paulhoz, úgy kezd széthullani körülötte az egész világ. A helyzeten pedig csak tovább ront, hogy a Monarch zsoldosai is képesek játszadozni a fizika törvényeivel. Egyik-másik ellenfél szintén létrehozhat Time Shieldet, vagy embertelen sebességre gyorsulhat, Jack tehát nem fog unatkozni. Mindemellett a Max Payne-ből és az Alan Wake-ből ismerős lövöldözés lesz a legfontosabb játékelem, annyi különbséggel, hogy a Remedy is fejest ugrik a fedezékrendszeres TPS-ek közé. Azaz Jack jobban teszi, ha néha meghúzza magát, mert a nettó rambózás csak a legritkább esetben jár sikeres eredménnyel.

Sok mindent titkol a Remedy a játék kapcsán, így bőven érhetnek még minket meglepetések.



AZ IDŐ DÖNTI EL

A Quantum Break tehát egy kidolgozott, látványos TPS lesz, amielyet egy minisorozattal támogatnak meg – mint a bevezetőben is írtuk, ez nem forradalmi, de kit érdekel, ha egyszer a program szórakoztatónak és érdekesnek tűnik. A Remedy végső soron az Alan Wake-kel is bebizonyította, hogy egy olyan egyszerű extrát, mint a fénnyel történő pajzsáttörés, komoly taktikai keretté lehet változtatni. Akik Nightmare nehézségi szinten is nekiveselkedtek a megbomlott elméjű író kalandjának, tudják, milyen kidolgozott és intelligens harcrendszerrel bírt a ránézésre faék egyszerűségű TPS – hasonló minőséget és mélységet várunk a Quantum Breaktől, ami egyébként az idő körül bonyolódó sztori miatt alapjában többet ígér elődjénél.

Érdekesség, hogy az időmanipulálás már az Alan Wake fejlesztésekor szóba került, csak a fejlesztők úgy látták, az akkori technológia még nem lenne képes megfelelő alapot szolgáltatni ehhez a bonyolult elképzeléshez. Ezért inkább fiókba rakták a terveket, és megvárták velük az Xbox One premierjét. És itt jön a feketeleves: a Quantum Break egyelőre kizárólag a Microsoft konzoljára készül. Ez az exkluzivitás azonban egyáltalán nem végleges. Ahogy mindkét Alan Wake, a Quantum Break is megjelenhet PC-re, sőt a projektet már nem csak íróként, hanem rendezőként felügyelő Sam Lake személy szerint lobbizik egy windowsos megjelenésért. Látva a Microsoft stratégiáját, ez elég valószínű: Satya Nadella vezérigazgató a minél több elérhető felhasználó mantrájában hisz, ennek eredménye, hogy alig van olyan Xbox One-exkluzív játék, ami idővel PC-n ne jelenne meg (nemrég pont a ReCore-ról derült ki, hogy szintén átírják). Összefoglalva tehát az esélyek jók, az Xbox One felépítése pedig pofon egyszerűvé teszi a portolást. A kérdés tehát nem a „lesz-e", hanem hogy „mikor": a konzolos változat április 5-én jelenik meg, a számítógépest mi saját kútfőből jövő tavaszra tennénk. Ha pedig nem lesz igazunk, visszamegyünk az időben és jól átírjuk ezt a cikket!

PARKOUR KATALIZÁTOR

MIRROR'S EDGE™ CATALYST

[ÍRTA **MIGUEL**] Tökéletesen eltalálták a főszereplőt, zseniális volt az alapötlet, mégis mindent kezdhettek az elejéről az idén 8 éves Mirror's Edge folytatását készítő fejlesztők, hogy a játék másodszorra már megugorja azt a lécet, amit elsőre az összes pozitív előjel ellenére csúnyán levert.

Egészen hihetetlen, hogy idén lett nyolcéves a Mirror's Edge első része. Legtöbben talán csak a főhősre, Faithre emlékeznek hirtelen, pedig a játék szinte minden szempontból formabontó volt. Az irányítható karakter már önmagában nem hétköznapi, pláne ha azt kezdjük el számolgatni, hány olyan női főszereplő volt, akinél nem számolta külön algoritmus a mellek mozgását. De a Mirror's Edge ennél is többet markolt: a parkour nevű extrémsport sikeres leprogramozása mellett a lőfegyverek mellőzése és a spártai grafikai megjelenítés is olyan dolog volt, ami 2008-ban jóval többet mutatott a sima bátorságnál.

Aztán amennyire vártuk, olyan gyorsan el is múlt a forradalom. Még most sem tudni igazán, mi volt az első rész relatív sikertelenségének oka. Relatív, mert ha csak a számokat nézzük, a sajtó mellett a vásárlók is szerették. Faith első kalandja 80 százalék körül áll a nagy kritikagyűjtő oldalakon, és egyes adatok szerint 2,5 millió példánynál is több ment el belőle a három platformon (PC, PS3, X360).

De valahogy csak nem akart folytatás készülni Faith kalandjaiból. Jó, az igazsághoz hozzátartozik, hogy a 2,5 millió példány 4 év alatt jött össze. Meg az is tény, hogy nagyjából 2008 környékén volt olyan, hogy a nagy kiadók kockáztatni mertek. És persze azt sem szabad elfelejteni, hogy a Mirror's Edge-ből valami hiányzott.

BUKTATÓK UTÁN

Egyesek szerint az irányítás volt furcsa, mások szerint a készítők csak azt érték el, hogy a parkourös mozdulatokat valóban jól vitték át a monitor túloldalára, de a játékból hiányzott az, ami a kultstátuszból kiemeli, és igazi sikert, ráadásul emlékezetes élményt ad a felhasználóknak. Ha valamihez hasonlítani kellene, talán az Assassin's Creed első része volt még hasonló. Ott is óriási ígéret volt a játék, amit egyetlen alapötletre húztak fel, mégsem gondolta volna senki, hogy az első nekifutás nem jön majd össze.

A Mirror's Edge közel sem volt akkora csalódás, mint Altair kis túlzással teljesen üres, repetitív és kihagyott ziccerekkel teli kalandja, de az irányítás nehézségei, a jó, de ettől még lineáris pályatervezés, az idióta harcrendszer és a parkourból az élvezetet kiölő játékmenet összességében végül csak kicsinálta az egyébként sokkal, de sokkal többre érdemes kultjátékot.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2016 . 05. 24.

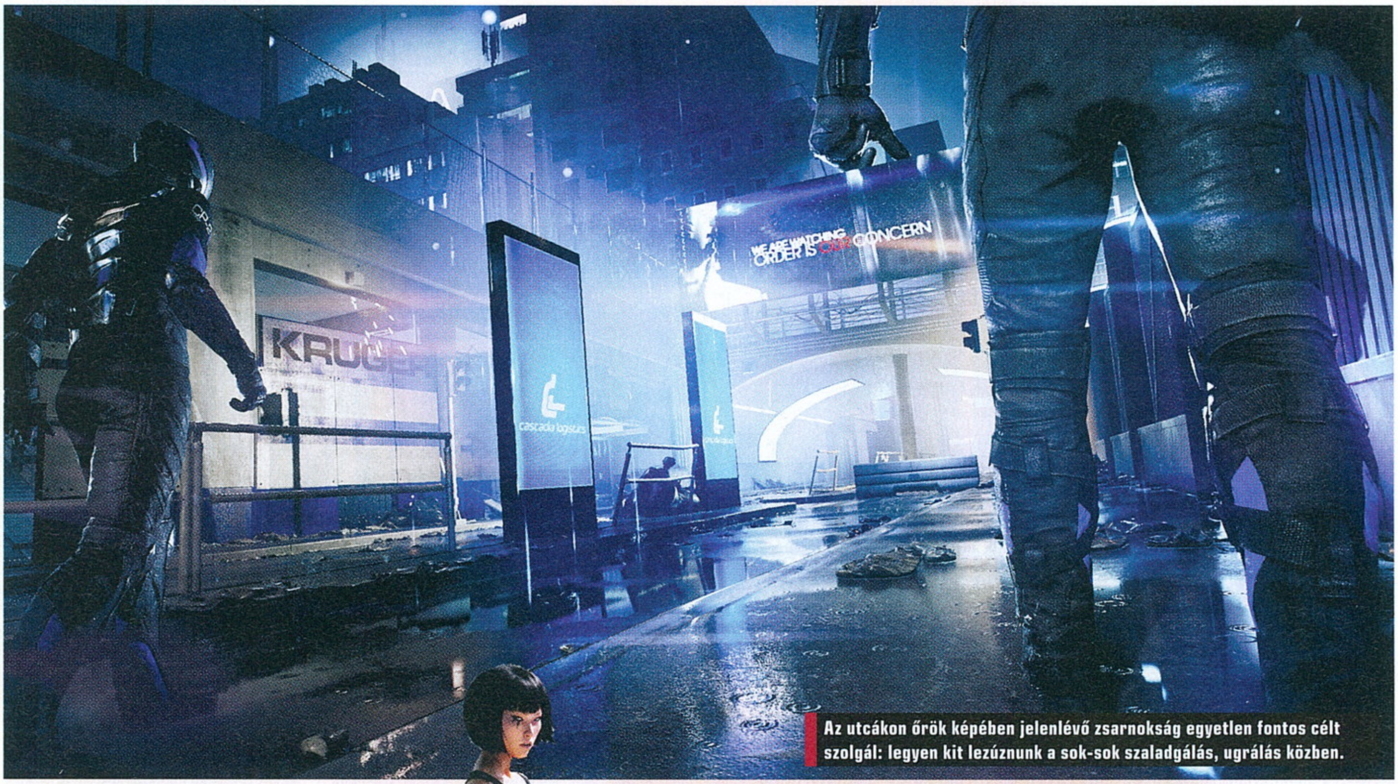
STÍLUSMINTA

Mirror's Edge
2008 (ELECTRONIC ARTS)

Dying Light
2014 (TECHLAND)

MI KERÜL EBBEN 200 DOLLÁRBA?

Amikor bejelentették, mi minden lesz a 200 dollárért (57 ezer forint) vesztegetett gyűjtői változatban, sokan meglepődtek. Oké, egy 35 centiméter magas, igazán igényesnek látszó szobor, amin a felnőtt és a gyerek Faith egyszerre szerepel, valóban minden rajongó gyűjteményének éke lehet. A játékkal kapcsolatos, speciális nyomdászati eljárással készített litográfia sem olyan dolog, amit bármikor utánunk hajítanak az utcán, és oké, Faith tetoválásainak magunkra pingálható változata sem olyan, amit a sarki fűszeres árul. De ezenkívül csak pár darab a játék művészeti koncepciórajzai közül és egy fémdoboz van a készletben. Meg persze a játék, de az alapcsomag háromszorosáért az talán a minimum.



Az utcákon őrök képében jelenlévő zsarnokság egyetlen fontos célt szolgál: legyen kit lezúznunk a sok-sok szaladgálás, ugrálás közben.

Sejthető volt, hogy ha lesz folytatás, ott valami óriási változtatás kell. Nos, most úgy tűnik, szinte semmi sem marad ugyanolyan, mint az első részben volt: az alapokat, a pályatervezést, az írót, de még magát a várost is teljesen lecserélik.

ÚJRATERVEZÉS

A program folytatása eleve nem is folytatás lesz, hanem sokkal inkább előzménysztori. Egész pontosan még az sem igazán, mert a fejlesztők az egész Mirror's Edge-univerzum újrarántásáról beszélnek, mintha az első rész tulajdonképpen meg sem történt volna. Például ezért is lesz teljesen új, vagy legalábbis alaposan újragondolt helyszín a beszédes nevű Glass City, vagyis Üvegváros.

Az előző részben lineáris pályákat kaptunk, a Catalyst városa viszont egy nagyjából szabadon bejárható, óriási metropolisz lesz. Talán ezért is van az, hogy a korábbi epizódban még csak simán „a városban" rohangáltunk, most már neve is lesz a helynek.

Üvegacél toronyházak, ameddig csak a szem ellát, ráadásul ezek egy részébe ugyanúgy berohanhatunk majd, ahogy az első részben tehettük, azonban az eddig látott bemutatók alapján valószínűleg sokkal kevesebb lesz a látszóbeton folyosó, a szellőzőjárat és a jellegtelen irodabelső, és sokkal több a minimalista irányzatnak megfelelő, letisztult belsőépítészeti műremek. Az előző rész városa bár szép volt (sőt grafikai szempontból a ME az idő múlását jól tűrő játékok közé tartozik), igazából élet nem sok volt benne. Oké, néha belefutottunk egy-két emberbe, de óriási tereken rohanhattunk keresztül úgy, mintha egy zombiapokalipszis után lennénk pár évvel. Ha minden igaz, a Frostbite 3-as motort használó „folytatás" már nem csak Faith, a rendőrök és néhány, valószínűleg véletlenül ottfelejtett járókelő keringője lesz.

A város azonban nem csak külsőségeiben változik. Az alapjátékban tapasztalt, a háttérben operáló elnyomás helyett kézzelfogható zsarnokságot kapunk, igazi rendőrállamot, ahol nem utazunk két megállót a metróval anélkül, hogy ne lássuk, ahogy a test-páncélos, állig felfegyverzett rendfenntartók kiemelnek valakit a tömegből, és minden látványos indok nélkül alaposan elverik. Ez elég nagy változás még akkor is, ha az első részben Faith olyan sokat nem érzett a visszafogott diktatúrából, hiszen lépten-nyomon géppuskás rendőrök próbálták kicsinálni. De a lényeg nem is ez. A lényeg az, hogy az Electronic Arts rájött: az embereknek nem elég annyi, hogy tessék, itt egy jó csaj, aki valamiért kódolt e-mail helyett tetőkön futkároz – a játékosoknak sztori kell, karakterfejlődés, hely a kiteljesedéshez, és az sem árt, ha van valami, ami segít velük megérteni, hogy miért jó ötlet az ellenség halomra lövése helyett futni, mint a nyúl és ugrálni, mint a kőszáli kecske.

Az eredeti játék jó volt és egyedi, ráadásul szórakoztató is, az újragondolt Catalyst azonban sokkal többet szeretne elérni.

Egyelőre még nincs pontos infó arról, hogy ezt hogyan oldják majd meg. Annyi bizonyos, hogy az első rész sztoriját jegyző Rihanna Pratchett (aki a zseniális Terry Pratchett lánya, de ettől az információtól függetlenül is igen jó író amúgy) hivatalosan is bejelentette, hogy két dolog miatt nem vesz részt a Catalyst munkálataiban: egyrészt fel sem kérték, másrészt az első rész tapasztalatai után inkább kösz, de nem kér a dologból. Faith szövegének nagy részét, és így a játék egy fontos építőelemét a végső simítások közepette nemes egyszerűséggel kihúzták a játékból, és az írónő nem szívesen futna neki megint a dolognak.

Hatalmas épületek lesznek a játékban, ami kiváló játszóteret jelent mindazoknak, akik a Dying Lightban túl sok zombit és kevés megmászható emeletet találtak.

NYITOTT VILÁG

Persze amikor arról beszélünk, hogy egy játéknak normális történet kell, igazából nem csak egy jó keretsztorira, néhány rokonszenves hősre, no meg egy utálhatóan zseniális gonoszra van szükségünk, de arra is, hogy a világ, amely körülvesz minket a játék betöltése után, éljen. Legyen okom végrehajtani a mellékküldetéseket, hajtson a vágy, hogy átnyargaljak a város egyik feléből a másikba, legyen értelme annak, amit csinálok. Ha ez a nehezen körülírható alap hiányzik majd, a Catalyst is csak egyike lesz a különleges, de nem annyira zseniális játékok egyre népesebb tömegének.

Jó jel, hogy a készítők az eddig bemutatott részletek alapján komolyan veszik, hogy minden lehetséges irányban javítsanak a koncepción. A demókat kipróbálók szerint egészen döbbenetes érzés belecsöppenni a ME városába úgy, hogy az ember tudja, nem egyetlen, előre eltervezett útvonal vár rá egy A és egy B pont között, hanem egy szabadon megmászható, befutható és körbeugrálható terület. Az első részben megszokott Runner Vision visszatér: a nagyjából egységes színű környezetből kitűnnek azok az elemek, amelyek hozzásegíthetik a hősnőt a végcélja eléréséhez. A programozók inkább a parkour-futás programkódját macerálták addig, hogy még az első részbe két-háromszáz órát beletoló őrülteknek is jusson újdonság.

Hatalmas üvegépületek, mindenhol megfigyelhető diktatúra: az új Mirror's Edge egy élettel, lélekkel teli világot kínál.

Az eddigi tapasztalatok szerint a futás, az ugrás, a falak megmászása, vagyis úgy általában a mozgás és az irányítás sokkal folyamatosabb, természetesebb lett. A demó alapján az egésznek lett egy lebegős mellékzöngéje: az ugrások is hosszabbak, sőt a mozdulatok közül soknak lett egy olyan mellékes hatása, mintha Faith nemcsak előre, de folyamatosan egyre magasabbra is akarna jutni.

Fura viszont, hogy amíg az első részben egy drótkerítésen simán átlendültünk, ha jó magasságban érkeztünk és megfelelő ritmusban nyomtuk a gombot, addig a Catalystben kicsit lassabban jutunk át egy hasonló akadályon, viszont a tetejéről Faith nem csak simán előre mozog, de lendületet gyűjt, és ugrik is egyet. Némileg persze olyan a futásról írni, mint az éneklésről rajzolni: úgyis a gyakorlatban derül csak ki, van-e értelme próbálkoznunk a dologgal.

FAITH ÚJ RUHÁJA

Hogy mennyire nem egyszerű úgy öltözködni, mint Faith, azt Amie Lynn cosplay-őrült mutatta meg. Nem a ruhával van baj, fehér biciklisgatyát, fekete pólót és piros bicajos kesztyűt bárki vehet a boltban, és a tetoválások magunkra öltése sem túl bonyolult. A feladványt az a kampólövő csuklószorító adja, amit a fejlesztők sokáig titokban tartottak, és ami ahhoz kell, hogy az első részben megszokott vízszintes rohanás mellett a függőleges irányváltásra is képesek legyünk. A kampós kötél egyike a játék során elérhető fejlesztéseknek, segítségével nemcsak gyorsabban mozgunk majd, de korábban elérhetetlen helyekre is bejuthatunk: a készítők arra ösztökélik a játékosokat, hogy újra felfedezzék a korábban már bejárt helyszíneket.

A mozgással kapcsolatos újítás, hogy bár a Catalystben nem lesz már lehetőségünk lőfegyverek használatára, ez nem jelenti, hogy Faith védtelen marad. Sőt igazából csak most lesz komoly esélyünk a túlélésre, a fejlesztők ugyanis a parkour fürge mozdulatait továbbtervezve látványos és igen hatékony harcművészeti fogásokra tanították meg a főszereplőt. Ezek a lendületből végrehajtott ütésektől és rúgásoktól egészen a falra felfutós, hátrafelé szaltózás után fejbe „pörgőrúgós" mutatványokig terjednek, szóval egy az egy ellen nem sokat számít majd, kinek a kezében van a puska vagy bármilyen más lőfegyver.

Persze a fő fegyverünk továbbra is a futás és a hátunk közepére rajzolt céltábla betájolását nehezítő pattogás lesz, de jó tudni, hogy ha nagyon muszáj, igen stílusos módon tudjuk megvédeni magunkat. Az igazán jól sikerült jeleneteknél az amúgy belső nézetes játék átvált harmadik személyes, külső kamerára, hogy a lehető legjobb szögből láthassuk és élvezzük Faith igazán látványos kiütéseit.

A futás és a harc megújításának célja, hogy a leány sokkal légiesebbé, könnyen kezelhetőbbé, szép magyar szóval élve élvezetesen intuitívvá váljon. Az őrök ne bosszantó közjátékok legyenek, hanem stílusosan elintézhető élménybunyók. A futás ne valami előre programozott izé legyen, hanem higgyem el, hogy Faithre tényleg nem hat a gravitáció. A fejlesztők valami ilyesmit céloztak meg: ne tervezgetni kelljen a következő ugrást vagy csúszást futás közben, hanem egyszerűen csak küzdjük le az akadályokat, ahogy épp helyesnek érezzük. De azért lesz külön gomb, amit ha nyomva tartunk, Faith a legvékonyabb peremről sem zuhan a mélybe – a nem annyira profi játékosok nevében ezt az opciót innen is köszönjük a fejlesztőknek.

VAN EGY KIS KÉSÉS, A MI ÉRDEKÜNKBEN

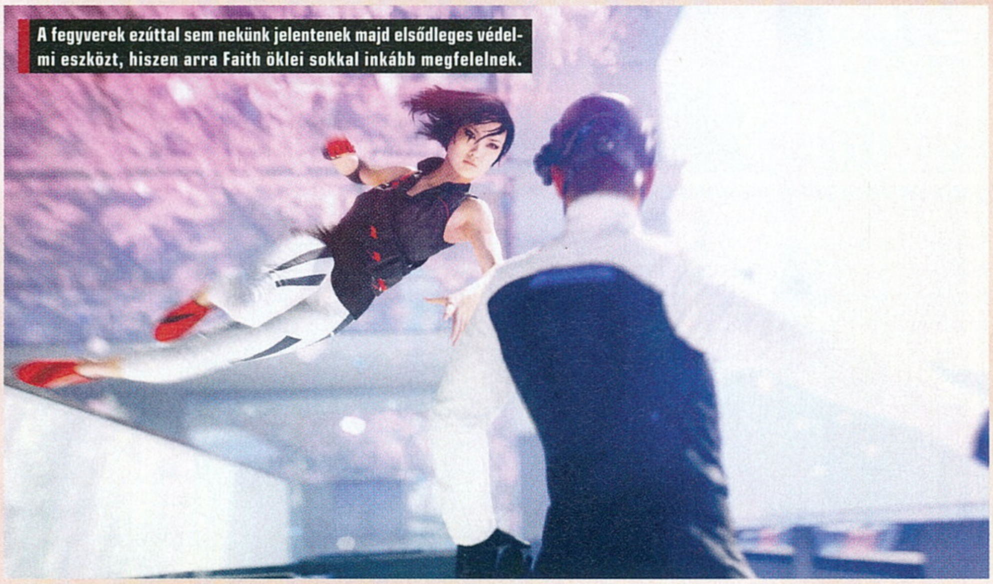
A Mirror's Edge Catalyst eredetileg idén február végén került volna a boltokba, de a megjelenés csúszik. Na, nem sokat, csak májusig, a játék producere, Sara Jansson mégis személyes hangvételű nyilatkozatban kérte a türelmünket. Mint írja, évekkel ezelőtt egy határozott elképzelés mentén kezdték el fejleszteni a játékot, hogy az egyszerre kihívást és inspirációt jelentő élmény legyen, ne sima tucatjáték. Az alkotás, főleg ha az ember saját magának akar megfelelni, időbe kerül, ezért a három hónapos csúszás. Jansson amúgy több interjúban is elmondta, hogy a legnagyobb kihívás a Catalyst készítésekor az volt, hogy meg tudjanak felelni az évek során óriásivá növekvő elvárásoknak, így nem csoda, hogy minden adódó lehetőséget kihasználnak, hogy kicsit még csiszolhassanak a játékon.

A LÓ MÁSIK OLDALA

Persze ott a veszély, hogy a nagy újratervezésben a fejlesztők akaratlanul sutba vágják az első rész jól belőtt nehézségi szintjét, csak azért, hogy minél szélesebb közönség gondolja úgy, hogy az ázsiai csaj kalandja az ő játékuk. Több olyan nyilatkozat is volt, amelyből a gyakorlottabb szemű olvasó ilyesmit olvashatott ki, és a demók alapján a futás ugyan élvezetesebb, látványosabb, a harc jobb, de összességében mégis vesztünk valamicskét abból a komoly szabadságból, amit az első rész adott az igazán profi játékosoknak.

Egyesek szerint az egygombos harc valójában pontosan a képzeletbeli paci túloldala, vagyis a fejlesztők túlegyszerűsítik a dolgot, mert érthető módon nem akarják, hogy megint a rossz harcrendszer miatt panaszkodó rajongókat kelljen hallgatni évekig.

Ugyanakkor fontos tudni, hogy a Mirror's Edge előző része sem azért lett kultjáték, mert az emberek többsége az utolsó kerítésszemig megismerte a térképeket. A mozgás szabadságának illúziója volt az (a telitalálat főszereplőn és a kiváló tálalású világon túl), ami miatt milliók várják az újabb eresztést. Azért várjuk, amiért a FIFA vagy a Mortal Kombat új részét: csinálni akarunk valamit, amire amúgy nem vagyunk képesek, és várjuk, hogy megint megjelenjen egy játék, ami elhiteti velünk, hogy ez az egész nem is olyan nehéz. Az, hogy ráadásul szabadon bejárható, nyitott világot, a játék abbahagyását ellehetetlenítő sztorit és persze a DICE-tól megszokott grafikai megjelenítést kapunk, csak a mellékes, de nem elhanyagolható extra.



A fegyverek ezúttal sem nekünk jelentenek majd elsődleges védelmi eszközt, hiszen arra Faith öklei sokkal inkább megfelelnek.

KILLING SPREE!

Unreal Tournament™

EARLY ACCESS

[ÍRTA CHOCHO] **Kilenc év telt el azóta, hogy Malcolm és csapata farkasszemet nézett a Necris armadával. Az Unreal világában ezt követően hosszú csend honolt, ám az Epic most megtöri a némaságot, és egy mindenki számára elérhető új epizóddal hozza vissza a galaxis legbrutálisabb sportját a köztudatba. Méghozzá úgy, ahogy azt a rajongók elképzelik.**

Kevés olyan jelentős sorozatot találunk a PC-s játékok történelemkönyvében, mint az Unreal. Az Epic Games FPS-szériája először az egyjátékos, történetre összpontosító lövöldék műfaját forradalmasította, majd alig több mint egy esztendővel később a többszereplős shooterek akkor ébredező piacát tarolta le az első Unreal Tournamenttel. Utóbbi játék saját sorozattá duzzadt, önálló mitológiát kapott, rajongótábora pedig máig töretlen, annak ellenére, hogy a fejlesztők és az idő közben megszűnt kiadó (Midway Games, béke poraidra!) majdhogynem teljesen elfeledkezett a fanok körében csak simán UT-ként emlegetett franchise-ról.

Ez óriási hiba volt, mert MOBA-k ide, Battlefieldek oda: a játékosok mindig is imádták sci-fi környezetű arénákban aprítani egymást, ez a vágy pedig még ma is megtalálható bennük, a látványos, és egyre összetettebbé vált multiplayer-játékok özönében is. Nem mindenki vágyik arra, hogy idegrohamot kapjon a társai bénasága miatt (lásd Chris dühkitörésekről szóló cikkét az előző számban!), vagy megfelelő stratégián agyaljon minden egyes meccs előtt (na, nem mintha az Epic nem gondolna a fősodorra is: a „hamarosan" érkező Paragon a csapat első MOBA-jaként ezt a réteget szolgálja ki). Helyette akadnak hozzám hasonló elvetemültek, akik mindössze a felgyülemlett stresszt szeretnék levezetni egy-egy hosszúra nyúlt nap után, hangosan kurjongatva, hogy „Boom, headshot!" (avagy „Fejlövés!", ha megvolt az UT99-hez készült zseniális magyar szinkron), magasról téve az olyan, manapság elvárásnak számító tényezőkre, mint a rangsorban elfoglalt hely, vagy a kiválasztásra váró karakter.

Még szerencse, hogy az Epic Games bennünket sem felejt el: az Unreal Tournament visszatér, sőt már az ajtón kopogtat, a fejlesztők pedig olyan programot szeretnének az asztalra tenni, amellyel a legtöbb fanatikus azonosulni tud. Ehhez nem a régi epizódok (lásd a túloldalon található keretes összeállításunkat a korábbi UT-játékokról!) tervezési dokumentumait veszik elő, hanem a népes rajongótáborra bízzák a munka oroszlánrészét. Bárki lehet fejlesztő, csak egy ingyenes szerkesztői csomagot kell letöltenie, kitanulni annak minden csínjátbínját, majd ha kész a nagy mű, akár kereshet is vele. És ha már az ingyenességnél tartunk: az Unreal Tournament egy fillér elköltése nélkül letölthető, akár ebben a szent pillanatban is.

ADATOK

KIADÓ
Epic Games

FEJLESZTŐ
Epic Games

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Quake III Arena
1999 (ACTIVISION)

Unreal Tournament III
2007 (MIDWAY GAMES)

LÉGY TE AZ ALFAHÍM!

Akik rendszeresen olvassák a PC Gurut, azoknak az eddigiek nem sok újat mondtak, elvégre Obo kolléga már felvázolta a játék alapjait a 2015/06-os szám 8. oldalán olvasható, kétoldalas előzetesben. Igen ám, de az eltelt nyolc hónap alatt az Epic nem tétlenkedett, és az akkor még csak körvonalazódó koncepció elnyerte a mondhatni végleges formát. Bár az Unreal Tournament hivatalosan jelenleg is pre-alfa státuszban leledzik, ez nemcsak a készítők, hanem a rajongók sara is. Utóbbi csoportosulás felel ugyanis a tartalom nagy részéért: a már említett fejlesztői készlet letöltését követően lehetőség van pályák, mindenféle kiegészítők (például sisakok, sapkák – e sorok írásakor pont egy mosolygós arcocskával díszített kartondoboz a menő), sőt fegyverek elkészítésére is.

Az Epic időközben minden új játékát egyetlen online disztribúciós rendszerbe költöztette. Ez az Epic Games Launcher, amelynél egy gyors regisztrációt és telepítést követően a keretprogramban megjelenik az ingyen elérhető Unreal

Ahogy korábban mindig, az Unreal Tournamentben ezúttal is a gyorsaság és a reflex számít, ezeknek birtokában pedig szép kombókat lehet összehozni.

Nemezis: Quake

Ma már nem sokan emlékeznek rá, pedig a kétezres évek fordulópontján komoly háborút vívott egymással a Quake és az Unreal. A csata legvéresebb korszaka a kifejezetten multira kihegyezett epizódok majdnem egyszerre történő bejelentése és megjelenése volt. Mivel a Quake III Arenát kicsit hamarabb leplezte le az id Software, sokan máig azt hiszik, hogy az Epic tőlük vette az ötletet. Pedig nem így történt, sőt még a Q3 fejlesztésének megkezdése előtt nekiestek az UT-nek. Csak épp a kommunikáció területén nem állt a helyzet magaslatán a stúdió. Egyébként a Quake idővel elsorvadt, az Unreal pedig a mai napig él, szóval már ez a meccs is eldőlt.

Valótlan történelem

UNREAL TOURNAMENT (1999)

Az első UT, amivel minden elkezdődött. A DM, TDM és CTF játékmódok mellett jelen volt a területfoglalós Domination, a DM-alapú Last Man Standing, valamint a cikkben is említett Assault. A játék az 1.5-ös Unreal Engine-t használta, roppant gyorsan futott, a pályák pedig szokatlanul nagyok és nyitottak voltak. Ja, igen, volt benne sztori is!

UNREAL TOURNAMENT 2003 (2002)

A folytatásra négy évet vártunk, de az Epicnél sajnos elsiették a dolgot. A játékmenet nem fejlődött együtt a technológiával: a roppant látványos Unreal 2-es motoron túl csak pár új pályát és módot kaptunk (Mutant, Bombing Run, Double Domination), na meg egy kiterjesztett sztorit, de ezt sokan kevésnek találták ennyi idő után. Persze azért elvoltunk vele.

UNREAL TOURNAMENT 2004 (2004)

Aztán jött az UT2k4, és minden meg lett bocsátva. Az UT2k3 összes tartalmát magába foglaló shooter még fejlettebb motort (UE 2.5) kapott, a pályák mérete pedig akkorára nőtt, hogy megjelenhetett a járműves harc. A célorientált Onslaught játékmódot sokan az Unreal legjobb találmányának tartják, noha a keményvonalas fanatikusok szerint itt kezdett szétesni a sorozat.

UNREAL TOURNAMENT III (2007)

Az UTIII idején az Epic már javában az Xbox 360-as Gears of Warra koncentrált, így ez a program inkább afféle techdemó lett. A lenyűgöző UE 3.0-s grafikán túl magas gépigényt és újrafelhasznált játékmódokat kaptunk, ezt csak a 2009-es Titan Packkel sikerült orvosolni. A játék nem ért fel elődei kultstátuszához, az Epic nem is erőltette többet a sorozatot – mostanáig.

Nosztalgia ide, új helyszínek oda, nem tetszik a felhozatal a pályák terén? Nosza, készíts egy számodra is megfelelőt, majd értékesítsd!

Engine 4.0, a Fortnite, a múlt hónapban tesztelt Shadow Complex, a már említett Paragon és természetesen az UT. Utóbbi fül alatt lehet letölteni magát a játékot, illetve elérni azt a piacteret (Marketplace), ahol a már említett, saját készítésű tárgyak fellelhetők. És most jön a legjobb: a modderre bízzák, hogy ingyen vagy pénzért árulja-e a portékáját. Azaz akár keresni is lehet a programon, jelenleg olyan 3 és 7 dollár (870-2600 forint) között mennek a fizetős cuccok. Ez a jövőben akár több is lehet, a modifikáció összetettségétől függően – gondoljunk bele, hogy egy egész pálya mennyi energiát emészt fel egy alkotó részéről! sokkal könnyebben kezelhető, és többet is tud), azért így is benne van a jelenlegi hardvergeneráció top 3 legjobb alapkövében. A tavaly december közepén kiadott frissítés már a DirectX 12-re is felkészítette az egyébként DX11-re fejlesztett grafikusmotort, az egyre optimalizáltabb kódnak hála pedig a gépigény is tartja a szintet. A minimum konfigot, amin a játék már élvezhető sebességet produkál, egy kétmagos, 2,5 GHz-en ketyegő processzorral, 4 GB memóriával és DX11-es videokártyával látták el, a felső határ viszont a csillagos ég – jómagam egy GTX 780-nal, i5-3570K főegységgel és 16 GB RAM-mal is csak Full HD-ben örülhettem a stabil 60 fps-nek maximális beállítások mellett. UHD-ben jó, ha 30-at kiizzadt a masina.

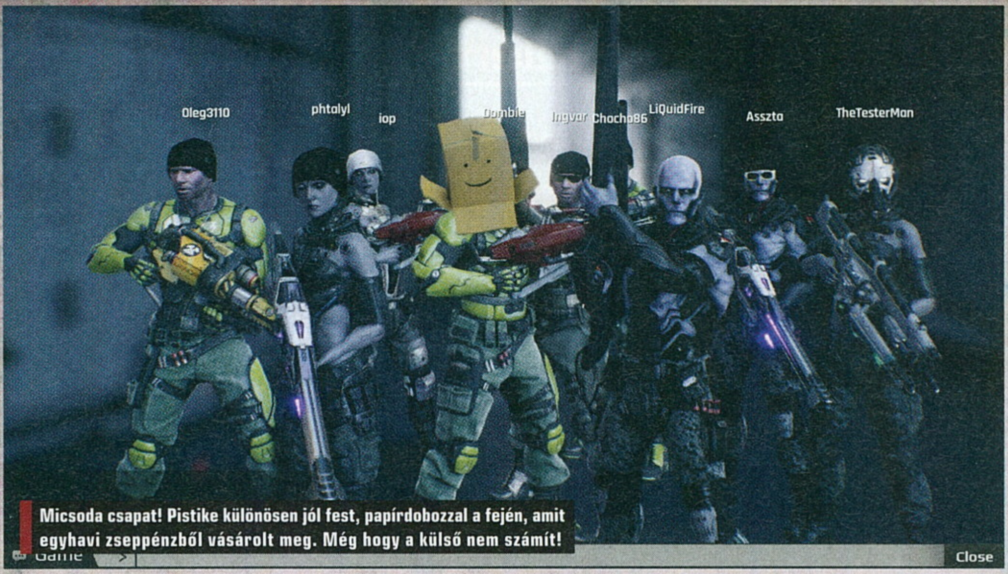
Az új UT nincs kész, talán soha nem is lesz, ám a közösség által is épített játék már most élvezetes.

Az eladott holmik árából az Epic cirka 25 százalékot csippent le magának, ezzel próbálják fenntartani a játékot.

Amelyen persze maga a stúdió is keményen dolgozik, legalábbis a háttérben. Az új UT csapata a sorozat veteránjait tömöríti magába, feladatuk pedig a játékegyensúly kialakítása, valamint a technológia lehető legjobb felhasználása. Az Unreal Tournament alatt természetesen az Unreal Engine 4.0 dorombol, és bár a motor elvesztette a küzdelmet a legfőbb riválisa CryEngine-nel szemben (utóbbi

A munka persze még mindig folyik, az Epic pedig jó szokásához híven nem adott támpontot a teljes verzió megjelenéséhez. Még bétatesztet sem hirdettek, sőt az alfafázis is messze van, hisz a játékmenet összes fontos komponenséből csak alig pár épült be a jelenleg letölthető UT-ba. Játékmódok terén például csak a sima DeathMatch, TDM, zászlóvadászat és párbaj érhető el – utóbbi során két játékos harcol egymással egy adott pályán, hogy eldőljön, ki a jobb. Nem hivatalosan már a később „legális" formát öltő Assault is játszható, mindössze le kell tölteni hozzá egy saját pályát, és elérni egy zárt szervert.

Aki nem ismerné, ebben az Unreal Tournamenttel egyidős módban két csapat harcol a másik bázisának meghódításáért. De visszatér majd a sokak által szeretett, UT 2003-ban bemutatkozott Bombing Run, valamint a 2007-es UTIII örökségéül szolgáló Warfare. Előbbi a kosárlabda és a zászlózás bizarr keveréke: a játékosok egy pokolgéppel igyekeznek kosarat dobni a másiknak. A Warfare pedig két szép emlékű játékmód, a már említett Assault és az Onslaught szerelemgyereke: a két csapat



Micsoda csapat! Pistike különösen jól fest, papírdobozzal a fején, amit egyhavi zseppénzből vásárolt meg. Még hogy a külső nem számít!

egymás bázisának magjára vadászik, ám ahhoz, hogy hozzáférjen, a pályán található jeladókat is uralma alá kell hajtania. És mielőtt még kérdeznétek: nem, sajnos az Onslaught nem tér vissza, mint ahogy járművek sem lesznek. Ennek oka, hogy az Epic a klasszikus első UT felélesztésének, mondhatni rebootjának tartja az új részt – ezért sincs a címe mögött semmilyen szám, hiába hivatkoznak rá UT4-ként a játékosok.

„NYUSZI VAGY, MCFLY?!"

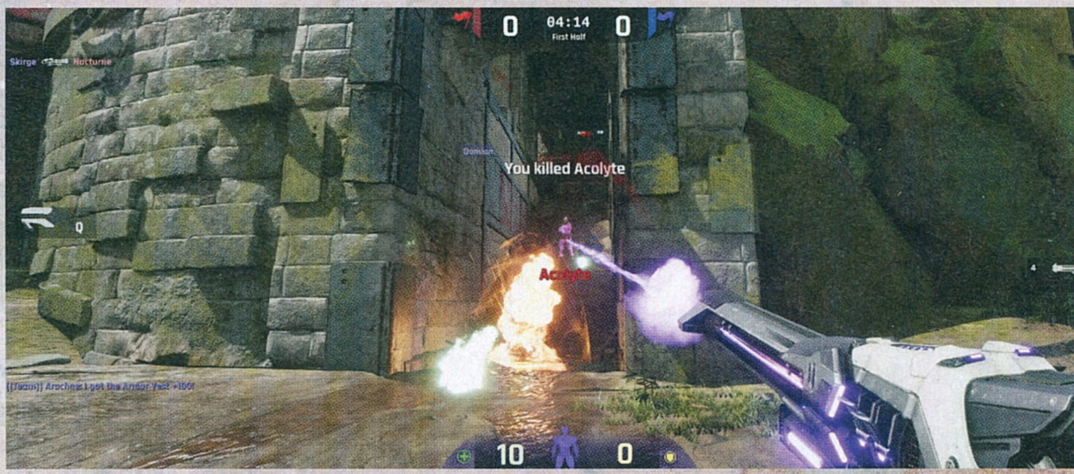
Még szerencse, hogy ez nem jelent rosszat. Oké, a járművek nyilván hiányoznak a sorozatból, akik azonban észnél voltak az UT felemelkedésekor, tudják, hogy az első rész szinte tökéletes volt, a fanatikusok máig sírnak a széria irányváltása miatt. Ezt orvosolni csak úgy lehet, ha az alkotók visszatérnek a gyökerekhez – és ezt is teszik, az Unreal Tournament mintha csak a 2000-es évek elejéről jött volna. A kipróbált pre-alfa verzió roppant gyors, szinte csak a reflexekre építő játékmenetet, viszonylag szűk pályákat és klasszikus arzenált villantott.

Utóbbi két faktor persze a modderek áldásos tevékenysége függvényében változhat, a mechanika azonban nem: mindig előnyben lesz, aki sebesebben reagál, a csapatjáték pedig csak annyiban fontos, hogy azért legyen egy-egy szerencsétlen, aki megpróbálja bezsákolni a bombát vagy megszerezni a zászlót. Hiába, az UT-ben a frag az isten, ennek érdekében pedig mindent bevethetünk. Amennyiben a pontosság az erényünk, akkor a mesterlövész puskával vagy a railgunnal oszthatunk halálos fejeseket. De van itt golyószóró, biofegyver, sőt a Flak Cannon is tiszteletét teszi. Erejüket mindenféle power upokkal fokozhatjuk. Lehet pajzsunk, dupla adag életerőnk, még a sebzésünk is megnégyszereződhet. Csak az számít, hogy öljünk – ez az Unreal-mantra.

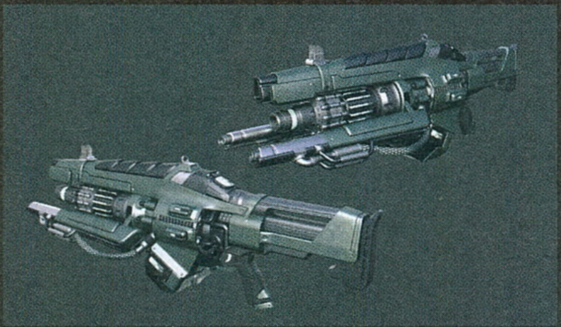
Ezt ellensúlyozandó, a rendszer tapasztalati pontokkal jutalmazza a játékosok

minden cselekvését. Tehát nemcsak a hajszálpontos lövéseket, de a feladatok teljesítését is. Idővel szintet léphetünk, újabb kihívásokra, bajnokságokra nevezhetünk, és egyes testre szabási lehetőségek is az adott szint megütésének függvényei.

Olyan összetett sosem lesz a rendszer, mint mondjuk a Call of Dutyban, a lényeg azonban így is átjön: ez a múlt és a jelen már most elismerésre méltó elegye. És azért annál menőbbet, mint amikor valakit a rakétavető másodlagos tüzelési módjának hála három lövedékkel trafálunk telibe, zuhanás közben, egy életerőponttal, nos, nem hiszem, hogy sokszor fogunk látni. Erre apellál az Epic



Így fejleszd a játékodat!



1 Képzeljük el, hogy moddolni szeretnéd az új Unrealt! Először egy ötlettel kell előállnod – legyen a fent látható fegyver, amely ugyan egy mezei plazmavető, de tegyük fel, hogy te skinezed fel! Először a fejlesztői csomagot kell letöltened az Epic keretprogram UT-részlegének Create menüjéből. A telepítés nem bonyolult, minden szükséges szoftver azonnal elérhetővé válik.

2 A szerkesztőben meg kell rajzolni az új elemet (textúrát), megadni annak összes paraméterét, kidolgozni a felmerülő kérdésekre adható válaszokat. Ez lehet a folyamat legfárasztóbb része: egy-egy jobb modellben több hónapnyi munka áll, és bár egy fegyverre néhány hét elég lehet, a pályakészítők életét teljesen uralhatja az áhított térkép felépítése.

3 A modell kész, már csak meg kell osztani – nosza, irány a Marketplace, ahová bármilyen alkotó feltöltheti a saját munkáját. Amennyiben ingyen szeretnéd átadni a fegyvert a játékostársadalomnak, nincs több dolgod, legfeljebb figyelni a visszajelzéseket, hátha rajongókra teszel szert. De persze ki akarna „csak úgy" ingyen dolgozni, nem igaz? Még jó, hogy az UT segítségével keresni is lehet.

4 Ehhez meg kell adnod a számlaadataidat, valamint beállítanod a kívánt összeget. Elszállni nem ajánlott, az Epicnél folyamatosan ellenőrzik a fizetős tartalmakat, és rájönnek, ha csak lehúzni akarod a gamereket. Ellenben egy jobb modell, pálya, vagy akár a példánál maradva skin megérhet 6-700 forintot, ha már az egész játék ingyen letölthető. South Parkos példával élve: PROFIT!!!

„Kinéztem azt a pontot, vajon feljuthatok oda?" - kérdezte Vérmes Ottó, aki nyugodt pozícióból szeret headshotokat osztani, mert nem jók a reflexei.

is: a játék menüjébe beépítették a hivatalos stream-csatornájukat, amelyen folyamatosan nyomon követhetők a közvetített meccsek, a leglátványosabb jeleneteket pedig saját videosorozatban vágják össze, heti rendszerességgel. Az egész programról süt, hogy csak és kizárólag a rajongókért létezik. Ez pedig szimpatikus, főleg annak tükrében, hogy már most nagyon addiktív az egész. Az újraalkotott klasszikus mappek, mint az első részben feltűnt Facing Worlds CTF-pálya, vagy akár az új jövevények, mondjuk a DM-re kihegyezett, csodaszép Outpost 23 remekül beleillenek a játék hangulatába, és ráveszik az embert, hogy még egy meccset játsszon. Még akkor is, ha tudja, hogy késő éjszaka van, holnap pedig lapzárta...

És bár a szerverek szinte folyton dugig vannak, akár a mesterséges intelligencia ellen is lehet játszani. A már említett kihívások az Unreal Tournament egyjátékos módjaként működnek: több kategóriába sorolhatók, három nehézségi szinten oszlanak el, és akárcsak minden mást, ezeket is feldobhatják a rajongók. A botok a szokásos UT-s szövegeiket nyomják, hangosan ordítva éljenzik egymás halálát, és bár még csak angolul tudnak, személy szerint bízom benne, hogy az egykori neves magyar szinkront valaki beépíti majd ebbe a felvonásba is.

Az Epic párszor már megreformálta a műfajt, így könnyen lehet, hogy ezúttal sem lesz ez másképp.

SOSEM LESZ KÉSZ

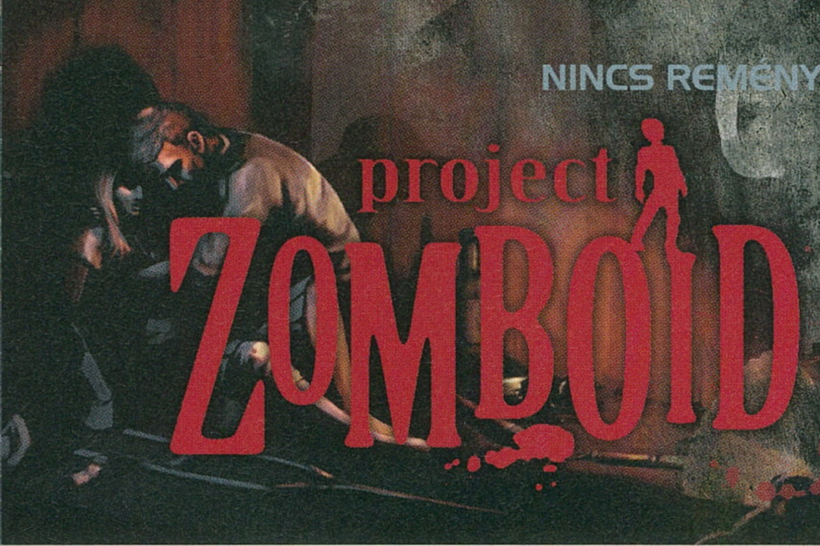
Persze a már említett „végleges változat" az UT esetében eufemizmus, hiszen ezt a játékot sosem fejezik majd be. Újabb példa a modern vénára: korunk ingyenes online játékai sosincsenek teljesen kész, éveken át frissítik, alakítják azokat, néha a komplett technológiai hátteret is lecserélik alattuk, lásd a Dota 2 vagy League of Legends esetét. Tudom-tudom, ezek MOBA-k, mit képzelek, hogy az isteni Unreal Tournamentet egy szintre süllyesztem velük. Pedig az üzlet- és üzemeltetési modell itt is nagyon hasonló: az Epic nem akar több UT-epizódot, sosem jön majd UT4 vagy 2017. Helyette ezt a keretet fogja a kor szelleméhez igazítani, megtartva mindazt, amitől UT az UT. Ez pedig a csapat legnagyobb feladata lehet.

Kiemelendő persze, hogy egyelőre remekül veszik az akadályokat. A régről maradt játékosok például a klasszikus karakterek visszatérésének örülhetnek, még ha sztori nem is áll mögöttük (várhatóan nem is lesz, hacsak össze nem dobja ezt is egy modder). Ami a fajokat illeti, a Skaarjok már most képviseltetik magukat, csakúgy, mint a Necrisek és az emberek. Később újabbak csatlakoznak majd a háborúhoz.

ENNYI LENNE?

A szokásjog alapján most jönne az a rész, ahol a kétségeinknek adunk hangot, de megmondom őszintén, hogy ha meggebedek, sem tudok semmi olyat mondani a játékra, amiért forgatnám a szemem. A grafika a már elkészült pályákon lenyűgöző (nagyon sok félkész térkép is akad még, ezeket idővel kiteljesítik alkotóik), a hangok összessége és a zene megfelel a sorozat igényeinek, a játékmenet pedig, mint szó esett róla, a legjobb mederben folyik. Összeszorított fogakkal írom hát le: az Unreal Tournament egyelőre a korai hozzáférés egyik gyöngyszeme, amit már most ajánlok kipróbálásra, de legfőképp azoknak, akik dédelgetnek emlékeket a sorozatról.

NINCS REMÉNY A TÚLÉLÉSRE



Project Zomboid

[IRTA BÜJTI] Több mint két éve számoltunk be utoljára az indie műfaj nagy túlélő-szimulátoráról, ami a borzalmas zombiapokalipszis kellős közepébe pottyantja a játékosokat, azonban a madártávlatból mutatott szörnyűségekkel teli Project Zomboid azóta sem jutott végleges formába. Vajon ennyi idő után, hogy áll most a program?

Senkinek sincs egyszerű dolga, ha a mai, technikailag fejlettebb, a túlélésre kiélezett alkotások áradatában pixelart külső mellett próbál érvényesülni. Ezt a Project Zomboid esetében is megfigyelhetjük, hiszen bár ott a rengeteg FPS, ami hasonló témát kínál, az Indie Stone-nál nem kívánnak versenyezni ezekkel. Sok tekintetben nem is tudnának, ezért a fejlesztők inkább a realisztikus hozzáállásra, az egyre komolyabb tartalomra, valamint a hangulatra gyúrtak rá. 2013/10-es számunkban még a legelső verziót mutattuk be: akkoriban csak a tutorial volt kész, valamint a túlélési mód, ami meglehetősen csekély számú lehetőséggel rendelkezett. De nézzük, milyen állapotban van most a program, milyen opciókat kínál az eredetileg 6, immáron 14 euróért (közel 4500 forint) kínált produktum!

ADATOK

KIADÓ
The Indie Stone

FEJLESZTŐ
The Indie Stone

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2013. 11. 08.

STÍLUSMINTA

DayZ
2013 (BOHEMIA INTERACTIVE)

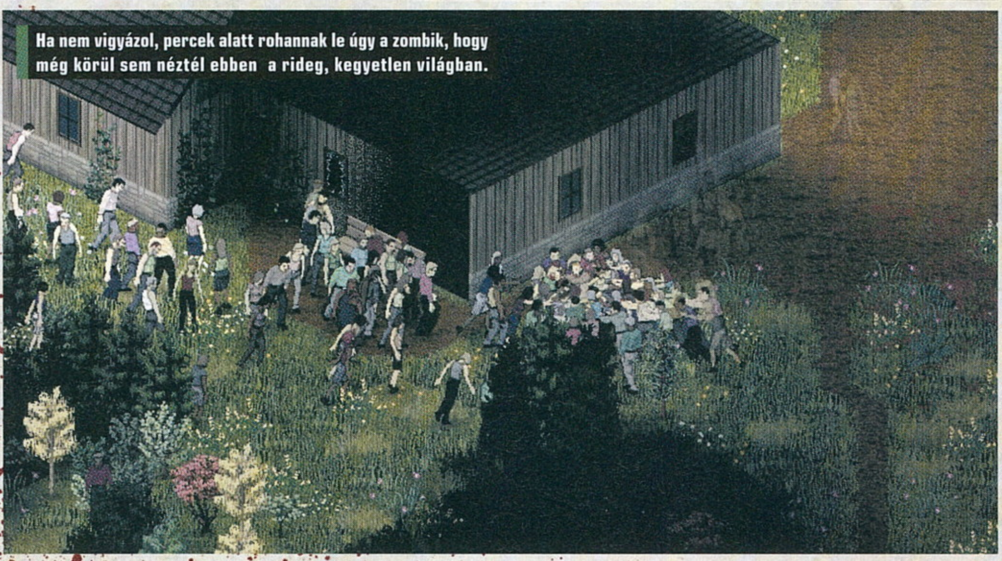
H1Z1
2015 (DAYBREAK GAMES)

EARLY ACCESS

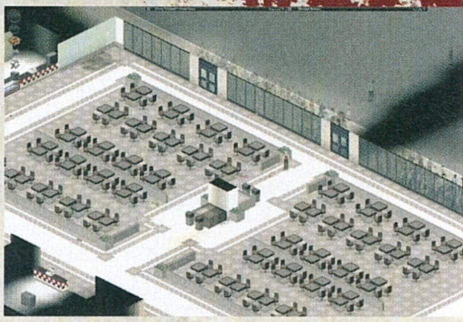
„ÍGY HALTÁL MEG…"

Az első fertőzéseket követően mindent elleptek a zombik, az áram- és vízellátás bármikor teljesen megszűnhet, rögtönzött karakterünkkel pedig nincs esélyünk a túlélésre. Nem túl barátságos kezdés, aminél a nyitány utolsó mondata szintén azt mutatja, hogy nem egy esti mese van születőben. Sőt a gyakorló fázis konkrétan úgy végződik, ahogyan az várható egy ilyen helyzetben: ellustulva, a kényelmi zónából csak ritkán kimerészkedve pillanatok alatt a húszabáló szörnyetegek prédájaként végeznénk. De előtte legalább tisztába kerülünk az irányítás legfontosabb opcióival, a kialakult világképpel, valamint azzal, hogy esélyeink csak minimálisak a sétáló hullák birodalmában.

Bármihez is kezdünk, az első feladat karakterünk kialakítása. A bőrszín, a nemünk, a hajunk és ruházatunk megválasztása csak apróság, értelemszerűen sokkal több múlik képzettségünkön. Tűzoltóként, rendőrként jobban helyt tudunk állni ebben a kegyetlen közegben, asztalosi háttérrel viszont egyszerűbb lesz egy barikád felhúzása. Képességpontjaink elosztásában egyébként viszonylagosan szabad kezet kapunk, ennek eredményeképpen jobban láthatunk a sötétben, erősebb gyomorral



Ha nem vigyázol, percek alatt rohannak le úgy a zombik, hogy még körül sem néztél ebben a rideg, kegyetlen világban.



eshetünk neki a nem mindig éttermi minőségű élelemnek, sőt az időjárás nyújtotta változó kihívást is legyűrhetjük.

FEJEZETEK ÉS KIHÍVÁSOK

No, nem mintha az alap túlélési változat nem nyújtana elég nehézséget az egyszerű polgároknak, a fejlesztők gondoltak a változatosságot igénylőkre, így rendesen megpakolták a korai hozzáférésű játékot különböző lehetőségekkel. Az elérhető fejezeteken belül választhatunk a járvány kitörését követő időszakok közül, így van olyan pont, amelynél még csak megjelennek a hordák, a kényelmi szolgáltatások működnek (tévét is nézhetünk), a házak kellően el vannak látva alapanyagokkal és élelemmel, míg másik opciót elindítva sokkal keményebb helyzet adódik: se áram, se víz, a járkálók pedig nagy csapatokban mászkálnak a városban. Természetesen (és ez az összes játékmódra igaz) minden házba betérhetünk, minden ládát, dobozt, szekrényt, hűtőt áttúrhatunk jobb cuccokat és ennivalót keresve, a tárgyakat pedig kombinálhatjuk is.

A kihívások felhozatala talán még egy fokkal érdekesebb. A „You Have One Day" például viszonylag kényelmes indítást tesz lehetővé, miközben a zombik érkezéséig bőven van időnk felkészülni (persze ránk találnak… mindig ránk találnak), az „Opening Hours" pedig Romero áruházas filmjét eleveníti fel kifejezetten félelmetes keretek között – hiányoznak a béna módon dülöngélő, mindenben fennakadó mozis hullák. A „Winter is Coming" a tél veszélyeire hívja fel a figyelmet, a „House in the Woods" pedig a magányos küzdelmet

Jegyzetek a zombiapokalipszis kitörése után

Villáminterjúnk keretében Will Porterrel, a The Indie Stone stúdió kreatív rendezőjével beszélgettünk.

A Project Zomboid egy rendkívül ambiciózus játék a pixelart külső mögött – az első Early Access megjelenés több mint két évvel ezelőtt volt... hogy állnak most a munkálatok? Mi a terv a végleges verzióra?

A munka nagyszerűen halad, továbbra is újabb és újabb elemeket teszünk hozzá a PZ-élményhez, miközben próbáljuk a legjobb zombis programot megalkotni, amit tudunk. Továbbra is építjük a játékosok melletti NPC-k felhozatalát, de biztosíthatjuk azt is, hogy további, igazán lenyűgöző összetevőkkel készülünk. Mint ilyen, készen vagyunk az érkező, Sims-szerű Creative móddal, de jön még egy animációs frissítés, térképbővítés is az egyéb változtatásokon túl.

Mi a legjobb az aktuális verzióban, mely tartalmakra vagy a legbüszkébb?

Pont most jelent meg a 33-as build, ami egy teljes tévés és rádiós adást is biztosít, ami nemcsak a végigjátszást követi le, de a játékosok kommunikációját is lehetővé teszi a multiplayer során. Dialógusok ezreit írtam meg ehhez, szóval azt hiszem, jelenleg erre vagyok a legbüszkébb.

Mit gondolsz a modokról?

Nyáron integráltuk a Steam Workshopot, és nem is lehetnénk büszkébbek a térképekre, modokra, amiket azóta készített a közösség. Reméljük, hogy a Creative Mode is hasonlóan nagy robbanást eredményez a scene számára.

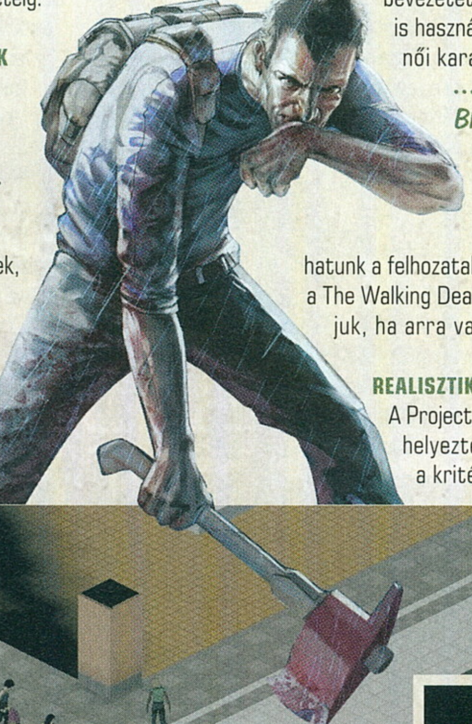
Bármi egyéb terv a jövőre? Új játékmódok, történetmesélés és online funkciók?

Azt hiszem, szinte mindent elmondtam, de annyit hozzátehetek, hogy sok mindent tervezünk még a Project Zomboidba.

helyezi újfajta perspektívába. Választék tehát bőven van, ezen felül ott az egyéni sandbox, ahol mindent mi magunk állíthatunk be, a helyszíntől kezdve az agyzabálók gyorsaságáig és fizikai állapotáig, az áram- és vízellátás jelenlétéig.

Modok, többjátékos funkciók

Mindez mondjuk még mindig csak a jéghegy csúcsa. A túlélésnek többedmagunkkal is nekiállhatunk ismerősök és ismeretlenek oldalán. Rengeteg szerver működik, akár hatvanan vagy százan is nekiállhatunk a felfedezésnek, az új életterek, a mezőgazdálkodás kialakításának, amihez persze nem árt a csapatmunka sem. Más kérdés, hogy a legtöbbször egyszerre „csak" 10-20 embert sikerül összehozni a virtuális zombiapokalipszis túléléséhez, ami azért így is jópofa móka, amennyiben odafigyelünk egymásra. Nem mellesleg a Műhely terén is nagyon erős a PZ, elvégre a tavaly nyáron bevezetett lehetőséget sokan ki is használják. Van már meztelen női karakter, fegyvermániás Rambo, sőt új helyszínekkel is összefuthatunk a felhozatalt átböngészve – még a The Walking Dead börtönét is bejárhatjuk, ha arra van igényünk.



Realisztikus reanimáció

A Project Zomboid a realizmust helyezte az előtérbe, ennek a kritériumnak pedig bőven meg is felel. Éhen veszhetünk, szomjan halhatunk, lázassá válhatunk, a sérülések is a vesztünket okozhatják, ahogy egy nem túl szerencsés megfázás is. Már ha nem lenne elég a rengeteg zombi, mikor a hullák mindenhol ott vannak, ha pedig nagyobb csapatokban járkálnak, szinte esélyünk sincs ellenük. Persze ott az érem másik oldala: szaktudással és alapanyaggal rendelkezve bármikor elbarikádozhatjuk magunkat, az állapotjelző ábrán beköthetjük sérült testrészeinket, egy biztonságosnak tűnő helyen még ki is alhatjuk magunkat. A nagyon pixeles külső mögött már most is komoly tartalom lelhető fel (jó, több mint két év után ez elvárható), és a végleges megjelenésig ez még növekedhet. Reméljük is, elvégre némi plusz történetvezetés, egy kis MMO-hatás jót tenne a teljes összképnek, aminél egyelőre még abszolút igaz a felvezetés, avagy nincs sok reményünk, az pedig csak idő kérdése, mikor is halunk meg, ahogy azt a fejlesztők előre megjósolták. Folyton új túlélőt kreálni meg annyira nem jó móka, ha tudjuk, hogy úgysem szabad megkedvelni, azonosulni vele, mikor tiszavirág életű pályafutás elé néz a szerencsétlen.

Brutális és realisztikus: a Project Zomboid nem látványos, ám annál hatásosabb módon mutatja be a túlélést.

„Tessék mondani, merre találom a zombis pólókat?" - A kérdezett ruhadarabok a Fulci sétány Romero emeletén vannak, jó vásárlást kívánunk!

LÉGY TE A BOLYGÓ KAPITÁNYA!

planet explorers

[ÍRTA MCMACKO] **Ha voxel-alapú építkezés, akkor Minecraft – ezt tudja mindenki. Az utóbbi két esztendőben azonban több másik irányvonal is kibontakozni látszik. A Planet Explorers továbbviszi az örökséget, és egy idegen bolygó viszontagságaival bolondítja meg a kraftolós-építkezős műfajt.**

EARLY ACCESS

Nincs is jobb, mint egy cikket felütő őszinte vallomás! Bár szinte mindenféle platformon próbáltam már Notch mester megkerülhetetlen remekművét, a Minecraft soha nem tudott akkora hatással lenni rám, hogy úgy igazán ráfeszüljek. A játék globális hatása viszont letagadhatatlan, és ahogy a videojátékok történetében az lenni szokott, az elsöprő erejű újdonságok előbb-utóbb követőket spawnolnak maguk mögé. A Planet Explorers sokféleképpen próbál kitérni a mojangos szokások elől, de kell is ez a kis egyediség ahhoz, hogy a játékosok felkarolják a cuccot és időt szenteljenek a Maria planéta felfedezésének!

Egyetlen idegen bolygó és töméntelen mennyiségű lehetőség annak élhetővé tételére. Tökéletes koncepció.

SANTA MARIA

A Sol naprendszerünktől tizenkét fényévre tanyázó bolygóhoz érkező kolonizáló csapat tagjainak bőrébe fogunk tehát belebújni. Bár a kezdeti cél teljesen egyértelmű (a Földünkhöz nagyon hasonló paraméterekkel rendelkező vidék meghódítása), a folytatás nem lesz ilyen egyszerű. A Maria felszínét közelítő Epiphany anyahajó egy ismeretlen objektummal ütközve kényszerleszállást hajt végre, a túlélők pedig szétszóródnak a felszínen. A hős kolonizálók csapata így válik pillanatok alatt hajótörött bagázszsá, a játékos pedig már dörzsöli is a mancsát, hiszen az ígéretes felütés rengeteg lehetőséget rejt magában. Pláne, ha azt vesszük, hogy nem csak a túlélésért folyik a küzdelem; a Maria változatos geológiai formációiban, többrétegű ökoszisztémájában, valamint a múlt rejtélyes maradványaiban több felfedeznivaló van, mint sok másik hasonszőrű játékban együttvéve.

Természetesen a fentebbi állítás picit túlzó, már csak abból kifolyólag is, hogy azért akadtak olyan címek a közelmúltban, amelyek ügyesen (sok esetben jóval ügyesebben) használták ki az alapfelállás nyújtotta lehetőséget. A játék szerencsétlenségére sajnos a Wii U-s Xenosaga Chronicles X is bekopogtatott nemrégiben – a Planet Explorers pedig rengeteg ponton emlékeztet a Monolith remekművére, csak épp gyengébb kivitelben. De azt hiszem, ezen a ponton túl is léphetünk, mivel feltételezhetően kis hazánkban roppant pici az átfedés a Wii U-tulajdonosok és a potenciális Planet Explorers játékosok között.

ADATOK

KIADÓ
Pathea Games

FEJLESZTŐ
Pathea Games

MŰFAJ
építős-akció

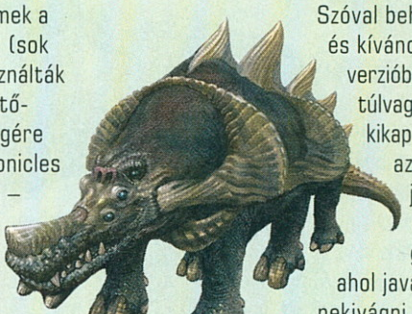
MEGJELENÉS
2014. 03. 11.

STÍLUSMINTA

Rising World
2014 (KISS LTD.)

TerraTech
2015 (PAYLOAD STUDIOS)

Az Explorersszel való ismerkedést mindenképpen a sztori móddal érdemes kezdeni. A játék ezen keresztül tanítgatja meg nekünk a planéta „homokozója" által nyújtott lehetőségeket. Mondjuk innen sem éppen egyszerű a kezelést átlátni, de némi extra figyelemmel vagy műfaji tapasztalattal gyorsan belejön az ember a miérték-hogyanok rendszerébe. A történet megvalósítása már csak azért is dicséretes, mert itt érezzük igazán, hogy nem csak az építkezni vágyókra gondoltak a fejlesztők. Fél óra után azon vettem észre magam, hogy laza csuklómozdulatokkal gyűjtögetek, scripteket-recepteket tanulok, kraftolgatok, haladok előre a lassssssú, de határozott mederben csordogáló forgatókönyvben. Szóval behúzza az embert a kampány, és kíváncsian várom, hogy a végső verzióban meddig jut el a sztori. Ha túlvagyunk a kalandon, vagy csak kikapcsolódni óhajtunk, akkor jöhet az építgetés, vagy a szabadjátékot hirdető Adventure mód. Multiplayer lehetőségek is vannak a tarsolyban, ahol javallott szervezett bandával nekivágni a bolygó meghódításának.



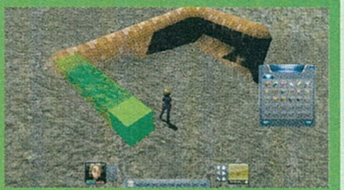
Ahhoz, hogy igazán jól működő védelmi erőt építsünk ki a lakóövezetben, nem kell mérnöknek lennünk. Vagyis mondjuk inkább úgy, hogy nem kötelező.

HASS, ALKOSS, GYARAPÍTS!

A Planet Explorers nagy dobása, hogy szokásos kraftolós-építgetős mechanikákat egy speciális voxeles technológiával egészíti ki (ld. a mellékelt szövegdobozt), ahol a látvány végül inkább poligon-stílusúnak hat, mintsem hat taliga kiborult LEGO kockának. Patheáék játékában valószínű nem fogunk olyan színes-szagos építményekkel, városokkal találkozni, mint az örök forrásul szolgáló Minecraftban, viszont a másik oldalon kapunk elég lehetőséget a kreatívkodásra, kezdve az egyszerű fegyverektől, a terepjáró buggyn át a helikopterig – praktikusan millióféle eszközt kreálhatunk magunknak. A játék a közlekedésre is megfelelő hangsúlyt fektet: példának okáért siklószárnyakkal suhanhatunk, vagy akár kontinensen keresztülívelő függővasutat is lerakhatunk az egyre terebélyesedő kolóniánkon. Az épületeket nyilván egy sci-fi telepes szemével érdemes megépíteni (automata lövegekkel egyfajta Tower Defense jellegű játékot is űzhetünk a bolygó agresszív lényeivel szemben), de a képzelet amúgy is elég sokszínű alkotásokkal árasztotta el a YouTube vonatkozó csatornáit. Láttunk már Petrocelli házaként épülgető tengerparti villát, yachtot, X-Winget, csillagrombolót, mindenféle bizarr fegyvert, és a sort napestig lehetne folytatni.

Mi az ára ennek a szabadságnak? Nos, a játék tárgyszerkesztője meglehetősen komplex kezelést igényel. A vicc az az egészben, hogy már-már hasonló szemlélet szükséges az editor elsajátításához, mint egy komoly mérnöki tervezőprogram esetében. Viszont a profi CAD eszközökhöz képest jóval áramvonalasabban megy a szerkesztgetés. Egy tuti, a rendszer összetettsége ellenére is hasznos lehet, főleg azoknak a gyerkőcöknek, akiket az ilyesfajta dolgok később szakmailag is érdekelhetnek.

VOXELPARTI



A kilencvenes évek nagy 3D ígérete a Minecrafttal nyomult be kérlelhetetlenül a fősodorba. Tim Sweeney (Epic/Unreal programozózseni) 1999-ben azt prognosztizálta, hogy nem kell egy évtized, és a 3D grafikát teljes mértékben meghódítják a CPU- és memóriaigényes térbeli pixelek. A voxel amúgy nem más, mint egy térfogattal rendelkező, pixelhez hasonlatos egység, általában hasáb vagy egy kockatest. A Planet Explorers az OpenCL interfészre alapozva egyfajta átmenetet kínál a poligon és a voxelgrafika között. A voxelekből összerakott díszleteket és kellékeket „mesh" hálósítják és textúrázzák, utána jöhetnek a szabvány Unity rutinok – így jutunk el például a fotókon is látott kevert látványvilágig. A Maria bolygón fúrt alagutak és kimart hegyoldalak képét szokni kell a Mojang-stílus után, de a végső összkép valahol azért organikusabb és természetesebb a megfelelő rácsfelbontás esetén. Kíváncsian várjuk, hogy merre tovább a voxelekkel!

PREZENTÁCIÓ ÉS A TÖBBI

Ha a képekre ránéztek, bizonyára látjátok, hogy a program külleme nem éppen korszerű (ha már egyszer a poligon stílusú grafikára akartak rámenni az alkotók), de a kevert voxeles motorból (és a Unity alapokból) egyelőre ennyi futja. A művészeti oldal sem túl erős, valahol félúton a lelkes amatőr és a közepes profi színvonal között. A színeket viszont remekül használták a grafikusok – az egész Planet Explorerst körüllengi a méz és a máz aurája. Technológiai oldalról szintén nem 100%-ban kiforrott a kép, de egy alfa státuszú, korai hozzáférésű játéktól nem is nagyon várunk többet. (Pláne, ha azt vesszük, hogy milyen összetett rendszerek ketyegnek a motorháztető alatt.) A zene viszont zseniális, nagyon elkapták a fejlesztők azt a hangulatot, amit egy ilyen lassan csordogáló játékban, egy paradicsomot idéző bolygó felszínén jó szívvel elhallgatgatunk. Egyik-másik tétel kifejezetten megragad az ember fülében, sőt még egyes japán szerepjátékok is felmerülhetnek bennünk... Na, de csitt! Ennyire ne legyünk lelkesek! Meglátjuk, hogy a végleges verzióhoz milyen extra zenei körítést kanyarintanak még a Patheának bedolgozó Note By Note-ék.

Az összkép tehát egyelőre képes megmeginogni, de azért a mérleg bőven a pozitív irányba billen. A fejlesztők gyakori frissítésekkel próbálják a lelkes közösség igényeit kiszolgálni, ezen a ponton pedig már azt is meg merjük kockáztatni, hogy nem feltétlen muszáj a végső buildig, azaz az 1.0-s kiadásig várni. A Planet Explorers által nyújtott élménycsomag már most megérheti a belefektetett pénzt.

Ugyan nem ez a látvány a jelenleg elérhető legtökéletesebb külcsín, a Maria planéta jól is mutat, plusz az élővilágát is öröm felfedezni, megismerni.

AZ ÉGEN KOTOR NÉGY ROTOR

LIFTOFF

[ÍRTA **DZSÉJT**]

A Liftoff megpróbálja digitális formába átültetni az RC kvadkopter nyújtotta élményt a négy forgószárnyas gép megépítésétől egészen az FPV versenyekig, mindezt egy igen komoly, realizmusra törekvő szimulátorba bújtatva. Szálljunk hát fel!

Az utóbbi években egyre gyorsabban terjed a rádióvezérlésű (radio-controlled, azaz RC) járművek, főleg a repülőgépek építésének és röptetésének hobbija. Ennek oka valószínűleg abban keresendő, hogy az ember mindig is vágyott a szabad repülésre, azonban kevesen érhetik ezt el, hiszen sokan nem lehetnek pilóták. A kvadkopterek és más RC röpcsik viszont megidézhetik a repülés élményét, pláne mióta megjelentek a viszonylag olcsón beszerezhető, miniatűr fedélzeti kamerák és a videoszemüvegek, amikkel a hobbipilóták „felszállhatnak" a gépeikre. Ez az FPV, azaz a first-person view.

A hobbi elterjedése megihlette a játékok készítőit: több fejlesztőcsapat is belefogott, hogy virtuálisan idézzék meg az RC járművek kínálta élményt. Ezzel a hobbi gyakorló és kezdő követői biztonságos környezetben próbálgathatják képességeiket, tesztelhetnek alkatrészeket, járműveket, nem kockáztatva drága masináikat.

Eme programok egyike a Liftoff, amely kifejezetten az FPV versenyekre, azon belül is a négy hajtóműves kvadkopterekre szakosodott, és igazi szimulációs élményt szeretne biztosítani. Bár a játék még távolról sincs kész, az Early Accesnek hála már kipróbálhattuk.

ELVESZETT IRÁNYÍTÁS

Kezdjük az irányítással, mert ez egy olyan pontja a játéknak, amit ha nem sikerül jól belőni, a Liftoff játszhatatlanná válik! És a programnak vannak gyengéi ezen a téren.

Ezúttal is igaz a megszokott kritika: jópofa az ötlet, de a tartalom terén nagyon ráférne némi bővítés.

Régen szenvedtem ennyit egy repülő irányításával, pedig végigröpködtem már pár címet az LHX-től az IL-2 Sturmovikon át a Microsoft Flight Simulatorig, de úgy tűnik, a helikopterek, a második világháborús repülők és a nagy utasszállítók vezetése smafu egy kvadkopter megröptetéséhez képest.

Bár a készítők külön kiemelték, hogy a játékhoz biza kell egy jó gamepad vagy egy dedikált R/C kontroller, nem hittem volna, hogy ez ennyire igaz. Egérrel és billentyűzettel egyáltalán nem lehet irányítani a koptereket, de az olcsóbb gamepadok is felejtősek. Két kontrollert és egy joysticKot vetettem be, mire sikerült repülhetővé tennem a gépeket. Az egyik gamepadnél a sebességkart nem volt hajlandó elfogadni, a másiknál valamilyen érthetetlen módon összekeverte a tengelyeket, a joysticknál meg a kar mozgatását nem érzékelte – ellenben a sebességszabályzót felismerte. Szóval a bottal adtam a gázt, az egyik gamepaddel meg irányítottam. Mondanom sem kell, ez elég nagy negatívuma a játéknak, hiszen nem mindenki ruházhat be komolyabb felszerelésre, pláne nem egy több tízezer forintos R/C kontrollerre.

ADATOK

KIADÓ
LuGus Studios

FEJLESZTŐ
LuGus Studios

MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2015. 11. 09.

STÍLUSMINTA

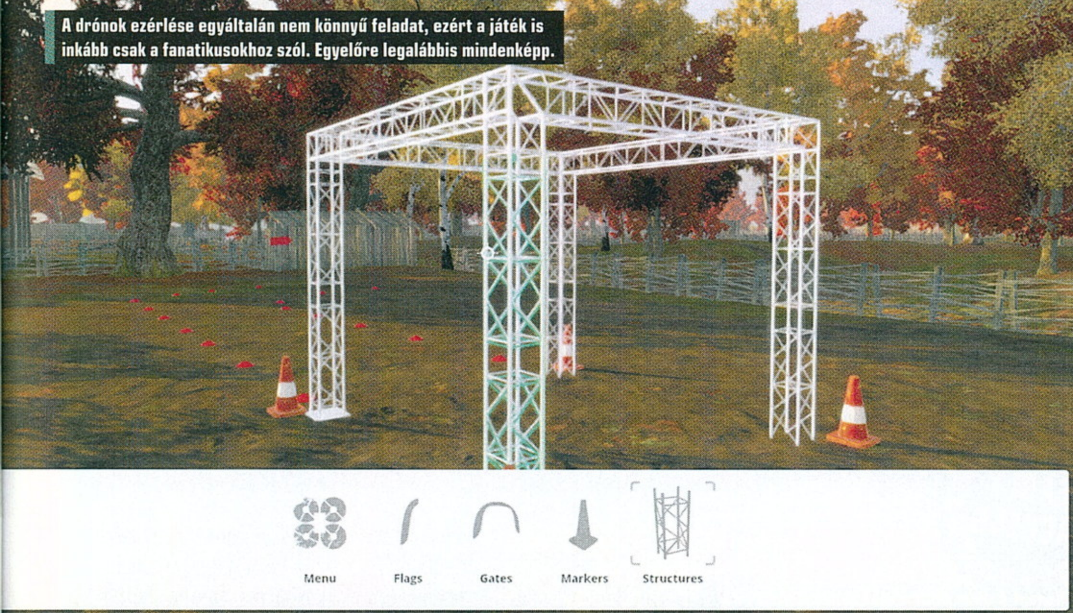
VRC Pro
2015 (VIRTUAL RACING INDUSTRIES)

RC Simulation 2.0
2015 (DEVOTID MEDIA)

SZABADON SZÁLLNI

Az egyszemélyes kampány egyelőre elég szegényes, tulajdonképpen csak a tutorial és a free flight, azaz a szabad repülés érhető el. Az oktató szakaszon nagyon ajánlatos végigmenni, ha az ember rendesen szeretne repülni egy

VR, botkormány, gamepad és még pár irányításra alkalmas kiegészítő kézben, őrjítsük meg azokat az éjszaka porszívózó szomszédokat!



A drónok ezérlése egyáltalán nem könnyű feladat, ezért a játék is inkább csak a fanatikusokhoz szól. Egyelőre legalábbis mindenképp.

kvadkopterrel. Ezek a gépek ugyanis elég érzékenyek, a játék fizikája pedig nagyon jó, így majdhogynem művészet a repülés, pláne, ha manőverezni is szeretnénk. Az oktatómód szerencsére nagyon részletes, egyenként vesz át minden lehetőséget a gázadástól a fordulásig. Szóval alaposan felkészít minket a repülésre, ráadásul segít beopciózni a vezérlő eszközünket.

A szabad repülésről túl sokat nem lehet mondani. Itt tényleg csak röpködhetünk céltalanul. Leginkább gyakorlásra jó, illetve alkalmas az általunk épített kvadkopterek tesztelésére is. A grafika egész pofás, így a magasból legalább gyönyörködhetünk a tájban. Kivétel a mélygarázsban, ott nincs miben gyönyörködni, viszont élvezetes a repülés, hiszen a plafon korlátozza a magasságot, az oszlopok közt meg lehet gyakorolni a szlalomozást. És ez a másik, amire még jó lehet a későbbiekben a szabad repülés: ha az elérhető négy pálya mellé lesz több is, ebben a játékmódban alaposan kiismerhetjük azokat, ami hasznunkra válhat majd az olyan mókákban, mint a verseny vagy a multiplayer.

AMI NINCS, DE LESZ

Három olyan menüpont is van a Liftoffban, ami segíthetne eldönteni, mennyire lesz érdemes odafigyelni a játékra, de sajnos mind a három inaktív. A Race a versenyeket akarná prezentálni, ami alapjaiban véve a lényege lenne a programnak. Legalábbis a készítők szerint az egyik céljuk, hogy a kezdők és a profik is élvezhessék az FPV versenyeket a gép vagy egymás ellen. És itt rá is kanyarodunk a másik két hiányosságra, a többjátékos módra és a közösségi funkciókra. Szintén létező, de inaktív menüpontok, pedig akár-csak a múlt havi számunkban bemutatott RC Simulator 2.0-ban, itt is a közösség által fabrikált pályák és kvadkopterek adhatnák a játék sava-borsát. Sajnos ezek hiányában a pályaszerkesztő és a kopterek átalakítása sem ér sokat.

Ha már szóba került a két szerkesztő, essen néhány szó ezekről is, mert sajnos szintén nem mentesek a hiányosságoktól. Egy kvadkoptert öt ponton alakíthatunk át: lecserélhetjük a motorokat, a propellereket, az antennát, a vevőegységet és a kamerát. Utóbbinál az állásszöget is állíthatjuk. A probléma, hogy viszonylag kevés típus áll rendelkezésünkre az egyes elemekből, és azok között nem érezni lényeges különbséget. Ennél fogva az sem számít igazán, hogy az alaptípusra vagy a három előre összerakott változatra vetjük rá magunkat. Bár színre és alkatrészekre is mások, a repülésben nem érvényesül az utóbbi gyakorlati haszna. Természetesen ez az alkatrészkészlet a megjelenésig még a sokszorosára nőhet és talán a repülést is jobban fogja befolyásolni.

Nagyobb gond van a pályaszerkesztővel, pláne az RC Simulator 2.0 megismerése után. Ott a pálya minden szegletét mi alakíthattuk ki, és rengeteg dolog állt rendelkezésünkre, hogy egyéni térképet készítsünk. Itt van négy már előre megcsinált terület, amire legfeljebb zászlókat, kapukat és vasakadályokat pakolhatunk ki. Ráadásul ezt is igencsak körülményesen, ugyanis nincs lehetőségünk az egérrel szabadon mozogni, se a pályán, se a menüpontok között, mindent billentyűzetről vagy gamepaddel kell vezérelnünk.

VAN HOVÁ FEJLŐDNI

A Liftoff egyelőre nem mutat biztató jövőt. Ha sikerül jó versenyeket, kreatív közösséget és jól működő többjátékos módot rittyenteni a játékhoz, akkor van rá esély, hogy egy remek szórakozást nyújtó kvadkopter-szimulátor legyen, pláne, ha az ígéreteknek megfelelően a VR-támogatás is működni fog. Mindez azonban még a jövő zenéje. Persze a megjelenésig van idő, hiszen november 9. nem holnap lesz.

MINDEZ A VALÓSÁGBAN

A légi FPV a 2000-es évek végén tett szert nagy népszerűségre, és jelenleg a leggyorsabban növekvő ága az RC hobbinak. Két repülőgéptípust különböztethetünk meg: a fixszárnyút (repülőgép) és a multirotorost (kvadkopter). FPV gép jelenleg a legmeszszebb 110,88 kilométerre repült, az elért legnagyobb magasság 33,103 méter, a legnagyobb sebesség 362 km/h. Az FPV gépek népszerűségét az is jól jellemzi, hogy az Egyesült Államokban a Szövetségi Légügyi Hivatalnál a drónok tulajdonosainak decembertől már kötelező minden drónt egyedi azonosítóval regisztráltatnia. A regisztráció három évig érvényes, annak elmulasztása büntető- és polgári jogi felelősségre vonással jár. A legsúlyosabb szankció három év szabadságvesztés lehet. Emellett a hivatal megtanítja a légügyi szabályokat és a felelősségteljes repülés mikéntjét. Két nap alatt több mint 45 ezer drónt regisztráltak.

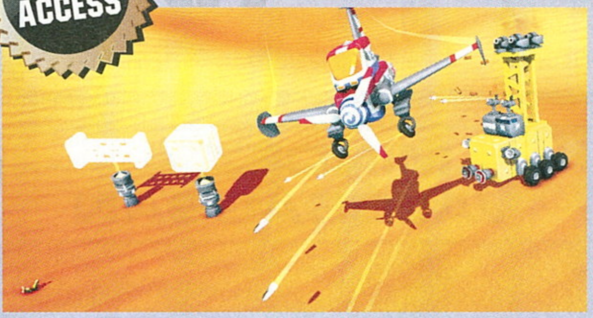
KOCKASÁGOK

TERRA TECH

EARLY ACCESS

[ÍRTA **DISCONNECT**]

A mai szülőknek bizonyos szempontból könnyebb, hiszen a gyerekeiknek a méregdrága LEGO-nál sokkal olcsóbban vásárolhatnak olyan építős videojátékokat, mint a Minecraft, vagy éppen a most bemutatásra kerülő TerraTech, amivel felnőttként is igen jól el lehet szórakozni.



Korábban nem voltam túl nagy indie fan, inkább a közepes, független stúdiók készítette és a közösségi fejlesztésű játékokkal szórakoztam. Ennek főleg az volt az oka, hogy az indie őrület elején ez a műfaj egyet jelentett az okostelefonokra készülő, rejtett költségeket csúcsra járató, nem éppen minőségi alkotásokkal. Ez azonban az utóbbi pár évben nagyon megváltozott, hiszen a kis fejlesztők „nincs mit veszítenünk” alapon, üdítően friss megoldásokkal hagyják el a hagyományos játékfejlesztés begyepesedett talaját. A Minecraft elindította a kockajáték-mániát, lehetőségünk lett az űrben való építkezésre is, és a korai hozzáféréssel már elérhető TerraTechkel a járműves-lövöldözős-építgetős stílus is kap egy képviselőt.

SZABAD A KOCKA

Az újonc Payload Studios játéka nagyon egyszerű, mégis határtalan lehetőséget biztosító alapokra épül: van egy hatalmas sandbox játéktér, egy idegen bolygó, ahol a modulokból mindenféle eszement földi és légi járművet rakhatunk össze, vagy akár ezek keverékét is.

A játék elején kapunk pár építőkockát, amikből megépíthetjük az első, picike járművünket, ez pedig mindössze a vezetőfülkéből, néhány kerékből és egy-két fegyverből áll. Ha ez megvolt, elindulhatunk felfedezni, ám gyorsan rá kell jönnünk, hogy a fák alatt és sziklák mögött megbúvó járgányok tulajdonosai nem igazán vannak barátkozós kedvükben, ezért a fegyverek használata erősen indokolt. Nem árt figyelni, hogy melyik modulra lövünk, mivel az ellenfél kiiktatásához elég, ha a vezetőfülkét célozzuk (ez fordított esetben is igaz!), ami azért is fontos, mert a megmaradó darabokból tudjuk továbbépíteni a saját gépünket, továbbá eladni mindazt, amire nincs szükségünk. Persze később, a megfelelő modulok beszerzésével, a pályán szerteszéjjel található erőforrásokat is össze tudjuk majd szedni, és ezek feldolgozásával pénzhez juthatunk, vagy akár craftolhatunk az anyagokból.

A kockákból nemcsak jármű, de bázis is építhető falakkal, napelemes töltővel, nyersanyag feldolgozóval és automata védelmi fegyverekkel. Utóbbiakra azért lesz szükség, mert a játék időnként egy-egy támadóval kedveskedik nekünk, és ezek az ellenfelek egyre nagyobbak és keményebbek lesznek. Viszont ha ügyesen megtaláljuk az Achilles sarkukat, akkor a fennmaradó blokkokból sok hasznot húzhatunk. A támadókat a játék a közösségi szerverre más játékosok által feltöltött járgányokból válogatja.

ADATOK

KIADÓ
Payload Studios

FEJLESZTŐ
Payload Studios

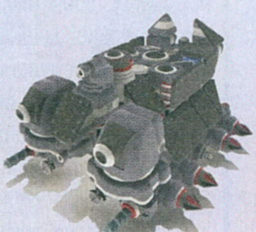
MŰFAJ
építős-akció

MEGJELENÉS
2015. 02. 06.

STÍLUSMINTA

Planet Explorers
2014 (PATHEA GAMES)

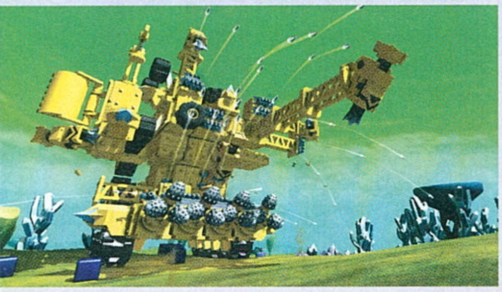
Scrap Mechanic
2016 (AXOLOT GAMES)

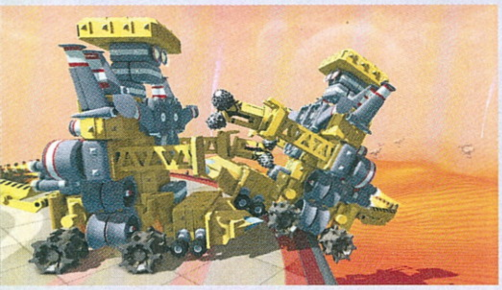


Bár a sandbox mód is hosszú távú szórakozást biztosít, azért kihívások is találhatóak a játékban. Például verseny a gépi játékosok vagy az idő ellen, checkpointokon keresztül. Természetes, hogy a program adottságait kihasználva, a versenygépet a játékos rakhatja össze, de akár előre tárolt járműveket is használhatunk. Persze túl egyszerű lenne, ha végtelen erőforrásból gazdálkodhatnánk, ezért ilyenkor csak korlátozott számú és teljesítményű blokk áll rendelkezésre. Hasonlóképpen működik a „flying challenge” is, ahol a cél az, hogy repülő tákolmányunk minél nagyobb távot tegyen meg a levegőben.

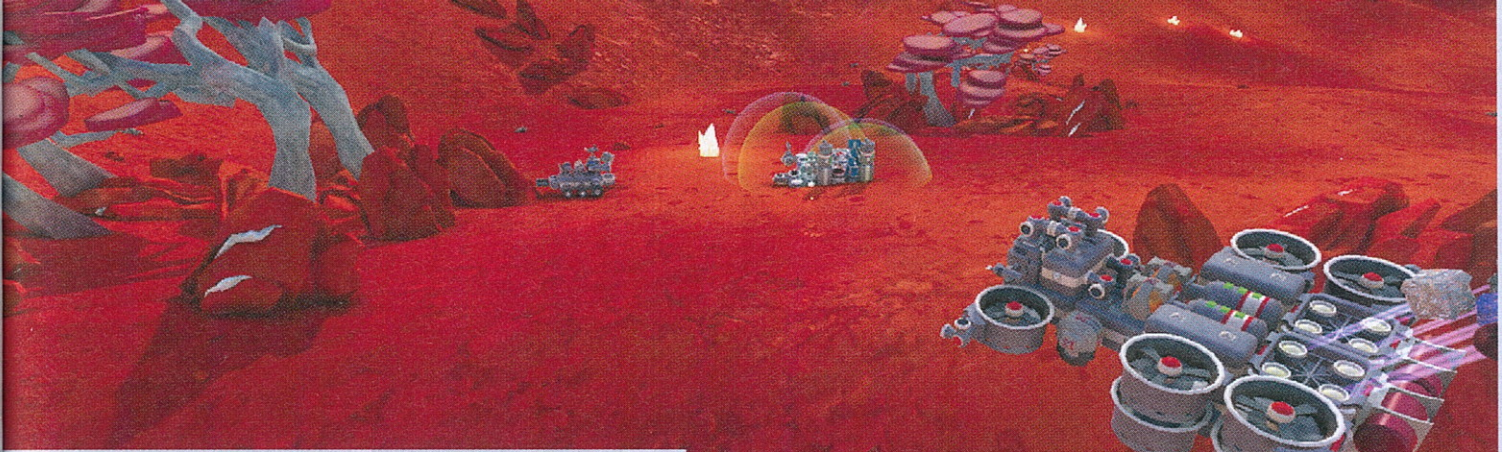
VÁLASZTÉK

És akkor egy kis ízelítő, hogy mikből lehet építkezni, a teljesség igénye nélkül: az alap funkció nélküli blokk a jármű testét alkotja, és erre lehet aggatni más darabokat. A kerék blokk meghajtásra szolgál, ráadásul a játék ügyesen ki is találja, hogy melyik keréknek merre kéne fordulni kanyarodáskor, de van szabadon forduló, hajtás nélküli stabilizátor kerék is. A finomító a nyersanyagokat tudja érccé alakítani,





Bázis, járművek, gyűjtögetés és építgetés... a TerraTech fizikára épülő játékmenete több, mint élvezetes, ha élünk-halunk a műfajért.



Azért a kényelmes barkácsolás mellett fel kell készülni a harcokra is, szóval nem árt néha fegyvert kovácsolni a békés építgetésen túl.

amit egy modullal pénzzé lehet tenni, más modullal pedig alap blokkokat gyártani belőle. Az ércek begyűjtéséhez is szükség van egy „összeszedő" blokkra, ami három darab ércet tud magával vinni, de szerencsére mindegyik modulból lehet több is. A napelemre a bázison van szükség, amit ajánlott kiegészíteni akkumulátor blokkokkal is, mivel váltakoznak a napszakok, és mint egyik rendkívül intelligens államférfiúnktól tudjuk, „éjjel nem süt a nap". A vezeték nélküli töltővel többek között a pajzsgenerátort lehet felölteni, ha leamortizálná egy rosszakaró. A rakétahajtóművek önmagukban kevesebb, mint egy másodpercig égnek, viszont az idővel maguktól újratöltődő üzemanyagtartályokkal tovább működtethetőek, de nem árt figyelni a járgány súlyára sem. Tartósabb repüléshez viszont ésszerűbb légcsavart használni, ami szárnyakkal kiegészítve kielégítő repülési tulajdonságokat tud biztosítani, tízből kilenc repülőgéptervező ezt ajánlja...

Ha nem lenne elég az építőkockákból, akkor itt a legújabb követő, ráadásul járművei miatt ígéretes darab.

A lőfegyvereknél elérhetőek fix, manuálisan irányítható és önműködő fegyverek is, amelyek elég intelligensek, így ha baráti blokk van előttük, akkor nem tüzelnek, megelőzve, hogy saját gépünket lőjük szét. Közelharcban meg is lehet fúrni az ellenfelet, amire a nem rendeltetésszerűen használt fúrófejek adnak lehetőséget. Természetesen a legtöbb építőkocka típusból van kisebb és nagyobb változat, hasonlóan változó strapabírósággal.

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

A TerraTechben egy egész fejlett fizikai motor dolgozik, így nagyon nem mindegy, hogyan építjük meg a járműveket. Számít a súlypont, az össztömeg, így egy kicsi és könnyű jármű simán el tudja kerülni egy óriási, nehézkes, megerősített monstrum sorozatait, no meg igen kellemetlen tud lenni, ha a túlterhelt futóművek miatt esetleg egy kiszögellésen fennakad a járművünk, úgyhogy ezúttal is elmondható, hogy többet ésszel, mint erővel.

Grafikailag a rajzfilmes stílust követi a játék, a jellemző egyszerű színekkel és szögletes modellekkel, de sajnos ez nem jelenti azt, hogy kicsi lenne a gépigénye. Éppen ellenkezőleg, bizony tud csipegetni a játék a PC-nk erőforrásaiból, hiszen minden blokk ütközésvizsgálatát végig kell zongoráznia a motornak, és a sok objektumból álló grafika sem hat jól az előző generációs grafikus API-k teljesítményére, márpedig egyelőre a játékban híre-hamva sincs az új DirectX 12-nek vagy Vulcannak

Ez a probléma két monstrum párharcánál odáig vezethet, hogy a több ezer repülő lövedék másodpercekre is megakasztja az ilyenkor már amúgy sem túl gyakran váltakozó képkockákat, sőt rosszabb esetben dob egy hátast a GPU meghajtó programja, vagy maga a játék. Erre a fejlesztők később remélhetőleg találnak valami megoldást, bár sejthető, hogy ez nem lesz egyszerű, hiszen a nagy cégek is ugyanezzel a problémával szembesülnek nap mint nap, nem véletlen az új generációs API-k körüli mozgolódás, amit egyesek a hiányos ismereteik alapján hype-nak hívnak.

Remélem, a TerraTech legordítóbb hiányosságát, a tényleges multiplayert előbb-utóbb pótolják, mert ezt kár lenne kihagyni. Igaz, az optimalizációs problémák jelenleg erősen megnehezítenék a nagyobb PvP csaták kivitelezését, de ha ezeket megoldják, szerintem ez lehetne az új Minecraft. Bátran ajánlom mindenkinek már mostani állapotában is.

VILLÁMHÁBORÚ ONLINE

BLITZKRIEG® 3

[IRTA TIKA] **TÍZ ÉV UTÁN VISSZATÉRT A BLITZKRIEG, ÉS A VILLÁMHÁBORÚ ZAKATOL TOVÁBB, ÁM EZÚTTAL AZ ONLINE CSATATEREKEN. SŐT MIKÖZBEN EZEN SOROKAT OLVASSÁTOK, VALÓSZÍNŰ, HOGY A BÁZISOM TÁMADÁS ALATT ÁLL, DE ÉN BÍZOM HŐS KATONÁIM KITARTÁSÁBAN, UGYANIS NEM VAGYOK JELEN...**

EARLY ACCESS

Mi az, hogy nem vagyok jelen?! Nos, kezdjük talán ott, hogy a Blitzkrieg azon korszak meghatározó címe volt, amikor Sudden Strike-ok, Panzersek egész nemzedéke állt csatasorba, és még a csapból is a második világháború folyt (2000-es évek eleje). Az évtized közepén (a második résznél) aztán elfogyott a lendület a klasszikus tankcsaták mögül, pontosabban letisztult a piac, és csak az olyan kimagasló alkotások tudtak túlélni, mint a Company of Heroes. Ezt a lendületet igyekszik most a Nival megtalálni újra, egy speciális, úgynevezett aszinkronos multiplayer móddal, ahol a játékosok bázisai szabad prédák, persze azért védekezhetünk – aknamezők, szögesdrótok, tankakadályok, páncéltörő ütegek és egy kisebb sereg gondoskodik arról, hogy az odalátogatók útja ne legyen egyszerű fáklyásmenet!

ADATOK

KIADÓ
Nival

FEJLESZTŐ
Nival

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2015. 05. 06.

STÍLUSMINTA

Company of Heroes
2006 (SEGA)

Men of War
2009 (1C COMPANY)

Katonáink egészségesek és erőtől duzzadnak, már csak némi lelkesítés kell, ami a téren álló szobornak köszönhetően szintén nem hiányzik.

Ahogy említettem, tényleg mindennap megjelennek a német páncélosok a bázisom előtt, most például úgy ment át a védelmen néhány StuG III, mint kés a vajon. A szemét rohamlövegek szétkapták a beásott ütegeket, ám akkor is érthetetlen, hogy a hat támadó páncélosból csak négyet tudtunk kilőni. Komoly átszervezések jönnek, beleértve Rokosszovszkij marsallt is, állandó helyettesemet – kutyaütő banda, EZEKNEK építettem meg Lenin elvtárs szobrát, hát itt már semmi sem szent?! Mindenesetre tanultam a kudarcból, a lenti útra teszem át az aknákat, és a fenébe a sorállománnyal, ide valami ütősebb kell – mondjuk néhány SU-85 rohamlöveg. Szóval, így telnek a napok az új Blitzkriegben...

NEM LESZ MIKROTRANZAKCIÓ!

Először is szögezzük le, hogy a Blitzkrieg 3 tulajdonképpen egy masszív multiplayer játék, és csak azért nem kapsz az arcodba fizetős táblácskákat (értsd: nem kell gold bizbaszokkal kiváltani minden Párducot vagy T-34-est), mert ezt a játékosok még idejében megvétózták. A Steamen korai hozzáférés címkével egyébként már régóta megy a tesztüzem, ide csatlakoztam be én is. Lesz persze egyjátékos kampány, és ebből is kaptunk kóstolót. Jelenleg három kipróbálható pálya (2 német, 1 orosz), a belga erődvonal lerohanása, a lengyel invázió kezdete és Szevasztopol ostroma került terítékre. A közös bennük, hogy kisebb harccsoportokkal, mondjuk néhány gyalogos rajjal kezdünk, és csak a részfeladatok megoldása után jön be a térképre némi erősítés, aztán végül egy páncélos-ütközetben csúcsosodik ki a megoldás. Ide nem várnék komoly meglepetéseket, egy átlagos, a Men of Warra hajazó, erősen forgatókönyvezett anyagnak látszik. No, de lássuk a fő attrakciót, az online tartalmat. Az első lépés, hogy minden játékos saját földterületet kap, ez egy önálló pálya, néhány kisebb faluval, hidakkal, erdőkkel, és ennek egyik csücskében lesz a főhadiszállásunk. A bázis gerincét adó épületeket (mint a legénységi szállás, tankhangár, kommunikációs centrum) aztán lépésről-lépésre fejleszthetjük a két meghatározó nyersanyag – a hadianyag és az üzemanyag – segítségével. Hamarosan az adott nemzet (orosz, amerikai és germán triumvirátus van) arzenáljából vásárolsz néhány páncélost, pár szakasz katonát, és rájössz, hogy a legkönynyebben úgy juthatsz nagyobb adag ellátmányhoz, ha szétcsapod mások bázisát. Örökérvényű mondás, hogy a cumi körbejár, tehát a játékostársaid is ugyanezen a nyomon jutnak el hozzád, ezért muszáj szögesdrótot is venni...

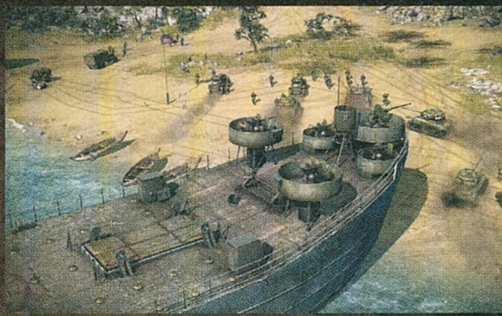
EGY HÚS-VÉR FICKÓ VAN A CSATÁBAN!

Általában amikor éppen az igazak álmát alszod, és finoman zakatolva pörögnek a nyersanyagmutatók (folyamatosan termelődik minden matéria), na, akkor jönnek a támadók, és ködfelhőbe burkolózva leparkolnak az induló zónában. Az aszinkronitás

A DELUXE EDITION TÁBORNOKAIRÓL

A játékból létezik egy Deluxe Edition verzió is, amely többek között 3 egyedi főtisztet ad a vezérkarhoz – Montgomeryről, Mansteinről és Rokosszovszkijról van szó. Azt már tudjuk, hogy minden játékos választhat egy tábornokot a serege élére, és nemzetenként 8 ilyen alak áll rendelkezésre 6-6 egyedi képességgel, a Deluxe-osok közül például Manstein a páncélos fegyvernemet járatja csúcsra. Rokosszovszkij pedig a gyalogság nagy barátja, és a könnyű tankok, valamint a páncélvadászok védőszentje, de a bunkerekre és aknákra is ad némi bónuszt. Monty a gördülékenység és az utánpótlás terén jeleskedik. Azt sem árt tudni, hogy ezek a tábornokok fejlődnek, szinteket lépnek, és a képességeik idővel erősödnek, tehát érdemes konzekvensen kitartani a már meglévő választottunk mellett.

Tankok készenlétben, gyalogság rendben, már csak az a kérdés, hogy jutunk ki, mikor ilyen szépen körbebarikádoztuk magunkat.

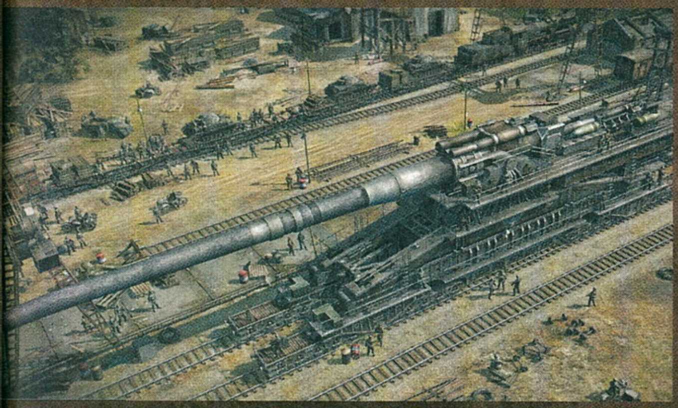


itt úgy működik, mint mondjuk a böngészőben játszható Tiberium Alliances esetében (persze csak az elv) – azaz a bázisod védelme akkor is aktív, ha épp nem vagy jelen, csak ugye ilyenkor a kijelölt MI (tábornok) mozgatja az egységeket, vagyis a frászt mozgatja, mindenki dekkol a lövészgödrökben, és a páncélosok is ott várják a támadókat, ahová legutóbb beástad ezeket. Természetesen direktbe (PvP) is összemérheted magad más játékosokkal, illetve személyesen is védekezhetsz, ám nem ez a jellemző. Ami még említésre méltó, hogy támadói részről egy nagyon erős időlimit is jelen van, nagyjából 10 percet kapsz, hogy egy nem túl nagy, de azért általában egy vagy két alternatív útvonalat tartalmazó pályán eljuss az ellenfél főhadiszállásáig. Mindezt egy szimulációs részben gyakorolni is lehet, ráengeded a védelemre a saját csapatod, és megpróbálsz túljárni a saját eszeden. Ha sikerült, akkor veszel még néhány bunkert, aknát vagy tankcsapdát, és újrarendezed a védelmi állásokat, beleértve a sereget is, mert ha te találtál réseket, akkor az ellenfél is fog.

A játékmenet a hagyományos, valós idejű stratégiákat idézi, vannak felderítőjárművek, könnyű, közepes és nehéz tankok, valamint rohamlövegek, és emellé csapható még a négy-öt gyalogsági alaptípusból néhány raj. Az arzenált folyamatosan bontjuk ki, és szinte minden továbbfejleszthető vagy szinteket lép, szóval ez lenne az egyik fő ingerület, hogy minél több csatát játszunk – mert ugye ki nem akar JagdPanthert és Királytigrist. Azt persze nem árt tudni, hogy itt nem létezik veszteség, értsd: ha győzöl, ha nem, a tét csak a ranglistás helyezésed és némi nyersanyag. Ami pedig a körítést illeti, a látvány egy lendületes, sok robbanással megspékelt kompozíció, bár nekem speciel ódonnak tűnt, és hiányoztak a CoH finom részletei. Ámde nézzük a pozitívumokat! Ide sorolandó az összes support képesség, a behívható légierőtől az összpontosított tüzérségi csapásokig minden, és kis jóindulattal az épületek is kaphatnak egy pluszpontot, ahová beküldhetjük a gyalogosainkat. A fegyverek működése a HP-csíkok ellenére realisztikus, igaz a balansz nem a legtökéletesebb, ugyanis a rohamlövegeken, valamint a füst és gyalogság kombón kívül nem sok használható taktika létezik.

NEM TRÓNKÖVETELŐ!

Vegyesek az érzéseim. Az egyjátékos rész abszolút középszerű, a Men of Wart és korábbi kivetüléseit másoló rohanós etap. Csakhogy amíg utóbbiban a fedezékek és a felszerelés kihasználása példás, itt ebből kevesebb jut (az erdőkben azért lehet rejtőzködni). A multiplayer pedig jó móka, ám innen meg a közösségi élményt hiányoltam, egy globális virtuális frontvonalat, amit a sikeres támadás elmozdíthat, mert ennek hiányában ez csak egy oda-vissza adok-kapok... G



A MÚLT HÁBORÚIRÓL

BLITZKRIEG

2003-ban jelent meg a német CDV gondozásában az első Blitzkrieg, és bizony volt néhány szép pillanata. A sokrétű gyalogság (aknatelepítés, hídépítés, lövészárokásás), valamint a kidolgozott járművek mellett az időjárás is beleszólt a történetbe, miközben a játékos néhány központi egységet (tankokat és tüzérséget) dajkált a dinamikus kampány útvesztőin.

BLITZKRIEG 2

A 2005-ben megjelenő folytatás gyengébbre sikeredett, a szokásos trió (szövik, oroszok, germánok), ugyan új, 3D-s motorral vágott neki a harcoknak, és a számok imponálóak voltak (majd 70 küldetés, több mint 300 egység), de az átvariált fejlődési rendszer és a gyengélkedő MI mellett ez már nem lett átütő siker. Persze azért két addont még ráhúztak...

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

SANDISK SATA3 Z400S - 128GB

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	**21.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	**29.990 Ft**

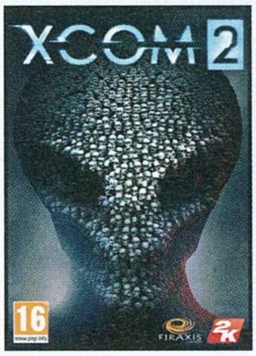
FLASH DRIVE KINGSTON 64GB

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**25.490 Ft**
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

DOOM

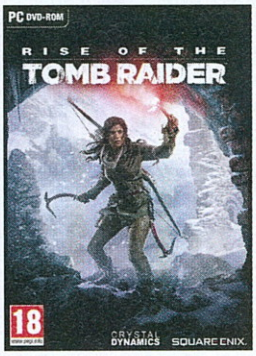
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**26.490 Ft**
Hosszabbítással:	**25.490 Ft**

XCOM 2



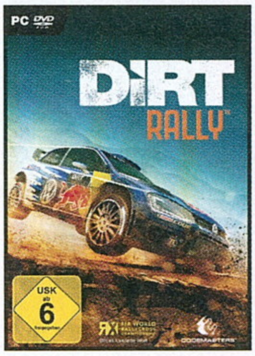
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**26.490 Ft**
Hosszabbítással:	**25.490 Ft**

RISE OF THE TOMB RAIDER



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**25.490 Ft**
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

DIRT RALLY

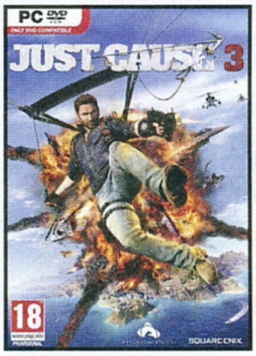


FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**26.490 Ft**
Hosszabbítással:	**25.490 Ft**

Itt az év eleje, ismét frissítettük hát az előfizetési akcióinkat. Fizess elő fél- vagy egy évre, és kedvenc magazinod mellé válassz egy PC-s játékot az idei és tavalyi év legnagyobb durranásai közül! Az akciók 2016. március 31-ig érvényesek!

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

JUST CAUSE 3



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	16.990 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	24.490 Ft

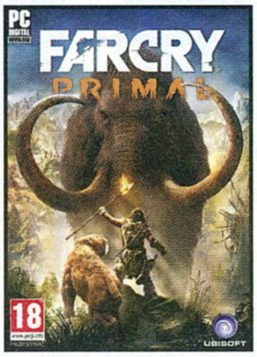
ASUS ZENPAD C 7.0

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	48.990 Ft
Hosszabbítással:	47.990 Ft

LEGO MARVEL'S AVENGERS

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	16.490 Ft
Hosszabbítással:	15.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	23.990 Ft
Hosszabbítással:	22.990 Ft

FAR CRY PRIMAL



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

RAINBOW SIX SIEGE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	17.990 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.490 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

FALLOUT 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SEMMI NEM TART ÖRÖKKÉ

LEGO MARVEL AVENGERS

[IRTA BATE] **Marvel- és úgy általában LEGO-rajongóként a 2016-os várólistámon igen előkelő helyet foglalt el a LEGO Marvel's Avengers, és a játék kézhezvételét követően kifejezetten lelkesen vágtam neki a világmegváltó kalandnak, hogy aztán kissé savanyú szájízzel álljak fel a TT Games legújabb munkája mellől. A folytatásból az is kiderül, miképp lett a kockavilág Bosszúállóiból az idei év első csalódása.**

A lig több mint két éve, hogy a LEGO Marvel Super Heroes felkerült a boltok polcaira, és az akkori tesztemben úgy jellemeztem a TT Games első Marvel szuperhősös játékát, mint az egyik legjobb részt, ami valaha kikerült a fejlesztők kezei alól – aki nem emlékezne, akkor 92% lett a végső értékelésem. Ezek után joggal vártam, hogy a Bosszúállók köré épített „folytatás" szintén jól teljesítsen, de csalatkoznom kellett, és higgyétek el, nem azért, mert csökkent a rajongásom az elmúlt években...

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive

FEJLESZTŐ
TT Games

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
van

INFO

A LEGO Marvel's Avengers január 26-án jelent meg PC-re és konzolokra, ára Steamen 30 euró (kb. 9400 Ft), a boltokban 8990 Ft.

A Marvel-filmek történetét össze-vissza dolgozza fel a LEGO Marvel's Avengers, ám ennek ellenére is visszaköszönnek fontosabb jelenetek.

MARVEL, CSAK MÁSKÉPP

Amíg a 2013 telén megjelent LEGO Marvel Super Heroes tényleg a teljes Marvel-univerzumot ölelte fel (Pókemberen és a Fantasztikus Négyesen át egészen az X-Menig), addig a LEGO Marvel's Avengers kifejezetten a Bosszúállókra koncentrál, azon belül is az egyre népszerűbb mozgóképes univerzumra. A játék gerincét (azaz a sztorimódot) a két Bosszúállók-film adja, néhány pálya erejéig pedig visszaköszön pár további szuperhősös blockbuster, amikben szintén a legendás csapat hősei játszották a főszerepet.

Kissé érthetetlen módon az első pálya a tavaly nyáron bemutatott Bosszúállók: Ultron kora első negyedóráját veszi alapul, aztán hatalmasat ugrunk vissza az időben, az első Bosszúállók-film elejére, mikor Loki megérkezik a Földre. A S.H.I.E.L.D bázis pusztulását követően kapunk egy adagot az első Amerika Kapitány-filmből, majd ismét visszatérünk a 2012-es Bosszúállók szorijához, aminek végigvitele után kezdetét veszi az Ultron kora, melyből ugye már kaptunk egy kis ízelítőt a játék elején.

Leírva ez egy kissé zavarosnak tűnhet, és bár a Marvel-filmek ismerőinek így sem lesz nehéz követni a cselekményt, azok számára, akik nem mozognak otthonosan a témában, az egész csupán egy nagy katyvasz lesz, ami némileg azért ronthat az élvezeti értéken – ne feledjük, ez a játék még mindig a fiatalabb korosztálynak készül! Persze azok sem járnak jobban, akik kívülről fújják a filmeket, hiszen számukra semmilyen meglepetést nem tartogat a történet. A magam részéről például sokkal jobban örültem volna, ha kapunk egy olyan teljesen eredeti és kifejezetten fordulatos sztorit, mint a már emlegetett LEGO Marvel Super Heroes esetében...

> **A LEGO és a szuperhősök olyan párosítás, amelynél keresve sem találhatnánk szórakoztatóbbat. A recept még mindig működik, ez a játék is elszórakoztat.**

Mit csinál a LEGO szuperhős, miután megmentette a világot? Hát persze, hogy betér a helyi kajáldába, és benyom pár hambit, igazi amerikai módra.

A szétszabdalt, az időben oda-vissza ugráló történet okozta fejvakarást ráadásul csak tovább fokozza, hogy az alkotók (vagy a mögöttük álló fejesek) valamiért szükségesnek érezték, hogy a Vasember 3, az Amerika Kapitány: A tél katonája és a Thor: Sötét világ is megjelenjen a játékban. A gond csak az, hogy ezek a filmek nem annyira passzolnak a LEGO Marvel's Avengers fő sztorijához, így extra pályaként találkozhatunk velük (lényegében lógnak a „semmiben", mintha előre megvásárolt DLC-k lennének), és csak akkor válnak elérhetővé, ha befejeztük az első Bosszúállók sztoriját, konkrétan New York megmentését követően...

HELLO DARKNESS, MY OLD FRIEND

Az össze-vissza felépített történet persze csak a jéghegy csúcsa. Ami igazán szomorú, hogy a kezdeti lelkesedésem már az első húsz percben jelentősen megcsappant, amikor annyi év és LEGO-játék után ismét kiderült, hogy a fejlesztők továbbra sem fordítottak energiát arra, hogy orvosolják a sorozat egyik legrégebbi és legidegesítőbb hibáját, a pályák felépítéséből adódó felesleges elhalálozásokat.

Bár tudom, hogy ebben a programban ennek egyáltalán nincs súlya, csak némi legópénzt vesztünk minden egyes kipurcanásnál, de így is kifejezetten bosszantó, hogy a legtöbbször azért hullunk darabjainkra, mert a karakterünk beleesik valamilyen lyukba, ráadásul önhibánkon kívül. Vagy nem látjuk a szakadékot, vagy a saját társunk lök bele, vagy egy hosszú és megtörhetetlen mozdulatsor végén találjuk magunkat a semmi fölött. Frusztráló jelenségről van szó, már az első pályán megesett velem egy tucatszor, és tényleg elszomorító, hogy erre még mindig nem lehetett megoldást találni. Persze értem én, hogy az összes LEGO-játék ugyanarra a sémára épül, a folyamatos megjelenések miatt az alapokat körülményes lenne megvariálni, de azt

Legósítás nélkül is szuperek a hősök

A LEGO Marvel's Avengers összesen hat mozifilmet dolgoz fel, de persze nem sorrendben, hanem meglehetősen szabad stílusban, gyakorlatilag össze-vissza tálalva a bennük látott eseményeket. Akit érdekel a játék háttere, az alábbi filmekből rakhatja össze a sztorit...

A Thor: Sötét világban az asgardi hősök a sötét tündérek nevű idegen fajjal néznek farkasszemet, amelynek képviselői egy évezredes viszályt simítanának el az unverzum teljes elsötétítésével. Még szerencse, hogy Thornak mindig kéznél van a kalapácsa...

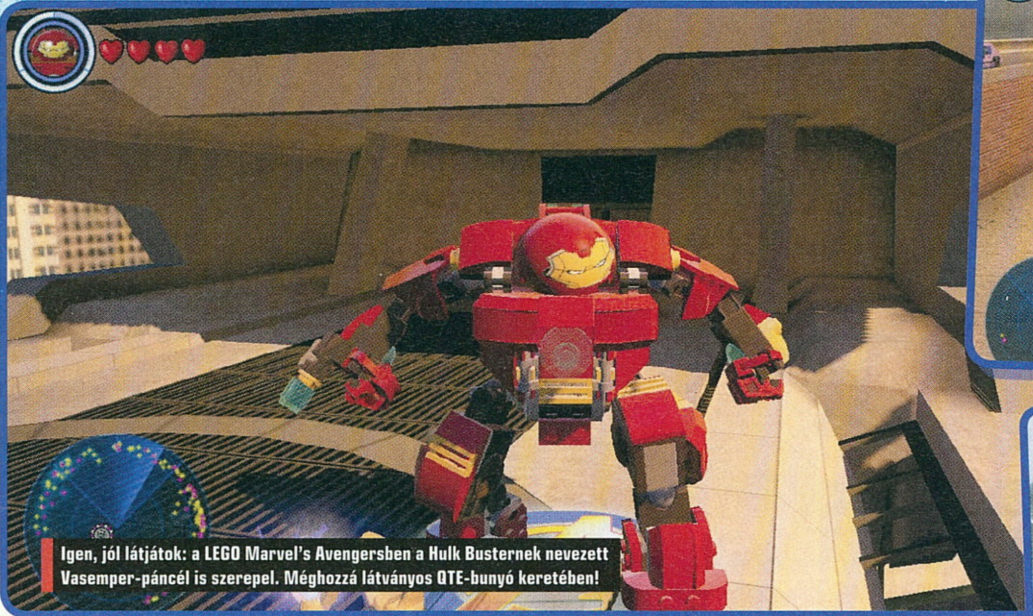
Az Amerika kapitány: Az első bosszúálló minden idők talán leghazafiasabb szuperhősének eredettörténetét meséli el, tele nácikkal, szuperkatonkkal és mindenféle összeesküvésekkel. Talán az egyik legjobban összerakott Marvel-mozi, ajánlott.

Csakúgy mint a második Amerika kapitány film, a Tél katonája, amelyben a gyönyörű Fekete özvegy is csatlakozik az immár a 21. században akciózó hőshöz, hogy együtt tegyenek pontot egy veszedelmes orgyilkos ámokfutására. A befejezés szívszorító lesz.

A Vasember 3-ban Tony Stark a Mandarin nevű terroristával akasztja össze a bajszát, méghozzá úgy, hogy közben szerelmét, Peppert is veszélybe sodorja. Bosszúvágy, halhatatlan szuperkatonák, és egy egész armadányi vasember-páncél!

A Bosszúállókban elsőként állt össze minden idők talán leglátványosabb szuperhőscsapata, hogy New York egén verjék vissza a Loki által vezetett fölfönkívüli támadást. Ezt a filmet azoknak is látniuk kell, akik fejviszkető rohamot kapnak a Marveltől.

A Bosszúállók sztorivonalát folytató Ultron kora a mesterséges intelligencia veszélyeit dolgozza fel, méghozzá az elődnél is több szuperhőssel, és sokkalta látványosabb tömegverekedésekkel. Hulk Vasember ellen? Bizony, és ez még mindig csak a kezdet!



Igen, jól látjátok: a LEGO Marvel's Avengersben a Hulk Busternek nevezett Vasemper-páncél is szerepel. Méghozzá látványos QTE-bunyó keretében!

sem hiszem el, hogy csak én reklamálok emiatt már évek óta, és nem lehet ezt valahogy kiküszöbölni...

ÉS ITT VAN AZ IGAZI GOND

Persze az ilyen ősöreg hibák felett is szemet hunynék, ha a LEGO Marvel's Avengers képes lenne bármi igazán újat nyújtani. De nem tud. Arról már volt szó, hogy a történet semmilyen meglepetést nem tartogat, de ami ennél is szomorúbb, hogy a játékmenettel ugyanez a helyzet. A TT Games legújabb üdvöskéjében szinte semmi olyat nem találunk, amit korábban már ne láttunk volna valamilyen formában egy másik LEGO-játékban.

Ami egy kicsit újszerűnek hathat (de a LEGO The Hobbit miatt mégsem), hogy a pályákon végbemenő gyepálások közepette lehetőség van egy páros kombó végrehajtására: ha egymás közelébe kerül két karakter, akkor a felvillanó gomb lenyomását követően összefognak, és egy kellemesen látványos animáció közepette bevisznek egy erős, területre ható támadást. A csapatmunka minden duó esetében más és más mozdulatsort eredményez, ami kifejezetten dicséretes, az akciónak viszont van árnyoldala is. A támadás néha teljesen hasztalan, hiszen a mozdulat kifejezetten lassú, így lehet, hogy már senki nincs a közelünkben, mire véghezvisszük, másrészt az ellenfelek enélkül is simán legyűrhetők, így néhány pálya után simán meg is feledkezhetünk az egészről...

Amivel korábban nem nagyon találkozhattunk, az a Quick Time Eventek megjelenése, főleg akkor, ha valamilyen okból két hős esik egymásnak (Hulk és Thor a Helicarrieren, Vasember és Thor az erdőben, Hulk és a Hulkbuster a nagyvárosban). Ilyenkor szokás szerint csak a felvillanó gombokat kell nyomogatni, cserébe a képernyőn tényleg filmbe illő akció zajlik. A változatosság alapvetően jó dolog, és ezekben a szituációkban tényleg átjön a gigászok csatája, de a megvalósítás hátulütője, hogy ilyenkor teljesen háttérbe szorul a kooperatív mód. Ha ketten játszunk, csak egy embernek van feladata, a másik csupán nézheti, ahogy a társa/barátja éppen benne van a bunyó sűrűjében...

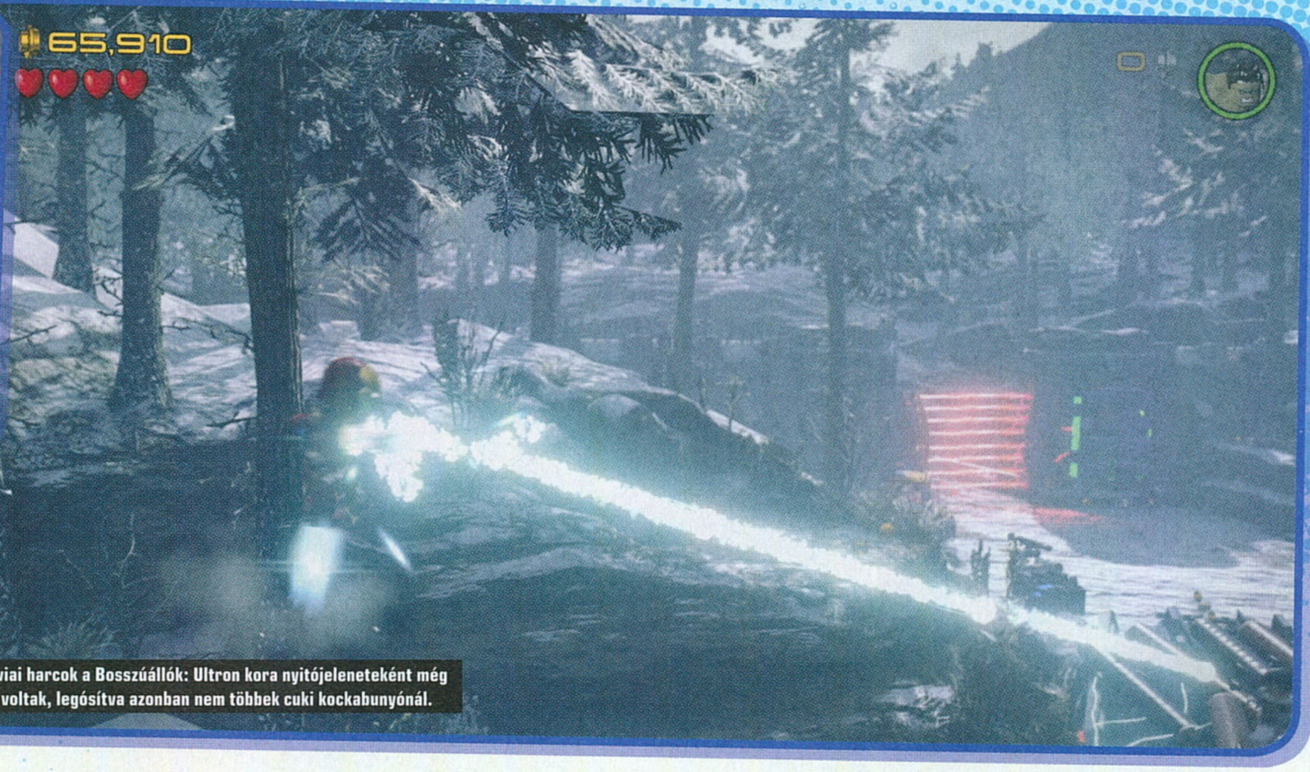
AZ ÉREM MÁSIK OLDALA

Az eredetiséget messzire kerülő történet és játékmenet ellenére a LEGO Marvel's Avengersnek van egy nagyon durva ütőkártyája, ami ugyan szintén nem újdonság, de még mindig szuperül működik: a játék eszméletlen mennyiségű tartalmat rejt magában. Már eleve a sztori is közel húsz pályát fed le, erre jönnek rá a bónusz fejezetek, ráadásul az egyes szinteket most is legalább kétszer kell teljesíteni, ha el akarjuk érni a 100 százalékos mutatót. A rejtett cuccokat (a kis gépezetek, Stan Lee folyton bajban lévő figurája) ezúttal is csak akkor tudjuk összegyűjteni, ha Free Play módban olyan speciális képességekkel rendelkező karaktereket vonunk be a pályák megoldásába, akik ez idáig nem voltak elérhetőek.

És ezzel még korántsem sincs vége a mókának, hiszen ezúttal nem csak New

Még több szuperhős érkezik!

A PS3- és PS4-tulajdonosok örülhetnek, hiszen a megjelenést követően ők lehetnek az elsők, akik hozzájuthatnak azokhoz a DLC-khez, amelyek további szuperhősökkel bővítik az amúgy is rendkívül széles repertoárt. A Captain America: Civil War csomag az idén májusban érkező újabb Marvel-film hőseivel bővíti a játékot, így elérhető lesz a vadiúj Amerika Kapitány, Sólyom, Vasember, Winter Soldier, Hadigép, Skarlát Boszorkány, Fekete Párduc, Crossbones és Agent 13 is. A második csomag a tavalyi év meglepetésfilmjére, A Hangyára koncentrál, ennek a beszerzése egy újabb pályát nyit meg a játékosok számára, illetve kapunk két Hangyát (Scott Lang és Hank Pym), továbbá elérhetővé válik Hank repülő hangyája, Ant-Thony, Cassie Lang, Darren Cross, Hope Van Dyke, Luis, Darázs és Fullánk is. Ezen felül érkezik Season Pass is, A S.H.I.E.L.D. ügynökei pályákkal, továbbá 40 újabb figurával. Csak győzzük mindezt megnyitni.



A sokoviai harcok a Bosszúállók: Ultron kora nyitójeleneteként még ütősek voltak, legósítva azonban nem többek cuki kockabunyónál.

Yorkot kapjuk meg szabadon bejárható területként, de további helyszíneket is. Császkálhatunk a Helicarrieren, eljuthatunk Asgardra, meglátogathatjuk Tony Stark otthonát Malibuban, Dél-Afrika is felfedezhető, barangolhatunk a Barton farmon, és vár ránk Washington, illetve Sokovia. A legnagyobb helyszín természetesen a Nagy Alma (itt érdemes rögtön olyan figurát választani, aki gyorsan fut vagy tud repülni), de a kisebb területek is tele vannak felfedeznivalóval: begyűjthető arany kockákkal, megnyitható extra karakterekkel és mindenféle küldetésekkel.

Játszható figurából ráadásul 200-nál is több került a játékba, és bár az X-Men mutánsaival és a Fantasztikus Négyes tagjaival most nem találkozhatunk, a kőkemény Marvel-rajongók így is el lesznek ájulva, hogy ki mindenki került bele a játékba (a többiek meg csodálkozhatnak, hogy milyen fura alakokkal van tele ez az univerzum).

> „Nem rossz a LEGO Marvel's Avengers, csak épp nem mutat semmi igazán újat, hiszen a koncepció harminc játék után is változatlan. Követeljük a vérfrissítést!

MINDENT A SZEMNEK

A LEGO-játékok ugyan sosem a grafikájukról voltak híresek, de soha nem lehetett okunk panaszra sem, az alkotók kihozták a maximumot minden egyes munkájukból. Nincs ez másképp most sem, nyugodtan állíthatjuk, hogy a LEGO Marvel's Avengers az eddigi legszebb epizód a lassan harminc részre rúgó sorozatban, és ezúttal is külön dicséret illeti a pályatervezőket, mert leszámítva a cikk elején felhozott ezeréves hibát, a ránk váró területek tényleg nagyon rendben vannak, mind a felépítést, mind a változatosságot illetően.

A hanganyag tekintetében viszont már nem ilyen egységes a kép. A filmekből átemelt zene ugyan nagyon rendben van (ez persze főleg Alan Silvestri érdeme), a szinkron viszont felemás érzéseket kelt. Ugyan elsőre jó ötletnek tűnhetett, hogy a filmekből szedik ki az eredeti színészek mondatait, így minden karakter a jól ismert hangján szólal meg, de az utómunka során valami nagyon nem volt rendben, lévén az eredeti dialógusok kifejezetten halkra sikerültek, és a gyengébb minőség miatt teljesen kilógnak az összképből – a játékos azonnal meg tudja mondani, hogy melyik szöveg származik a filmekből, és melyik készült direkt a játék mellé. És nemcsak a „keveréssel" van gond, de azzal is, hogy a pályákon elhangzó laza egysorosok egy idő után marha unalmassá válnak. Volt, hogy azért nem vetettem be az egyes hősök speckó támadásait, hogy ne kelljen még egyszer hallanom ugyanazt az unalomig ismert beszólást...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2,4 GHz-es CPU, 4 GB RAM, 1 GB VGA, 14 GB HDD.

Nagyon vártam ezt a játékot, de nem azt kaptam, amire számítottam. Inkább látványos rókabőrrel van dolgunk, mintsem egy eredeti folytatással.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A tartalom még mindig hihetetlenül erős, rengeteg tenni- és gyűjtögetnivaló akad a játékban.

KONTRA

Újdonság szinte semmi, a történet felépítése zavaros, csapnivaló szinkron és a régi hibák.

70%

TÖBBET VÁRTAM

Hiába vagyok nagy szerelmese a Marvelnek és a Legónak, mindez kevés volt ahhoz, hogy a TT Games legújabb alkotása magával ragadjon. Újdonság szinte alig került a játékmenetbe, a történet sem okozott meglepetéseket, és már a poénokon sem mosolyogtam annyit, mint régen. A LEGO Marvel's Avengers ettől ugyan még nem lesz rossz játék, hiszen a jól bevált szisztéma még mindig szuperál, és a program tényleg dugig van töltve tartalommal, de mindez kevés ahhoz, hogy igazán jónak nevezzem. Hiányzik belőle valami, amiért igazán rajongani tudnék, inkább volt kötelező menet, mintsem feledhetetlen szórakozás.

Nem tudom, hogy ez már a széria kifulladását jelenti-e, vagy csak ideiglenes botlásról van szó a fejlesztők részéről, de abban biztos vagyok, hogy néhány új helyszínnel és hősnél sokkal többre lesz szükség ahhoz, hogy a közeljövőben ismét 80% fölé szaladjon egy hasonló LEGO-játék értékelése. Remélem, hogy a Bosszúállókkal jelentkező fáradtságot már az alkotók is érzik, és a jövőben ennél egy kicsit jobban igyekeznek majd, mert én a felsorolt negatívumok ellenére még nem mondtam le a sorozatról. Bízom benne, hogy a következő játékukért újra tudok majd lelkesedni.

DOGMATIKUS SÁRKÁNYVADÁSZAT

Dragon's Dogma: Dark Arisen

[ÍRTA BÖJTI] **Közel négy évvel az előző generációs konzolokra készült játék eredeti megjelenése után egy PC-s verzióval előállni nem hétköznapi dolog. Azonban a Dragon's Dogma sem hétköznapi alkotás, így ebben semmi meglepő nincs, pláne, hogy még a minőségre sem panaszkodhatunk.**

Egészen 2012-ig kell visszautaznunk az időben, ha kicsit is érdekel minket, honnan jött ez a bizonyos Dark Arisen, ami ennyi idő után a PC-s közösséget is igyekszik elvarázsolni. Majdnem négy évvel ezelőtt ugyanis a Capcom fogta magát, és néhány veteránnal a fejlesztők élén egy igazi különlegességet adott ki az akkor még aktuális konzolokra, avagy PS3-ra és X360-ra.

A Dragon's Dogma pedig jött, látott és győzött. A Monster Hunter-szériából, a japán és nyugati RPG-műfajból egyaránt merítő, sőt még a Shadow of the Colossus és Dark Souls stílusát is alapul vevő külső nézetes program ugyan nem változtatta meg elképzeléseinket a fantasy szerepjátékok kapcsán, mégis olyan élményt produkált, amit nehéz megismételni. Abban meg már talán semmi meglepő nincs, hogy a FromSoftware után ismételten egy olyan japán RPG-t kaptunk, ami egy-egy jellemző összetevőtől eltekintve igazán nyugati, európai ízzel is bírt. Világa az első percektől képes volt beszippantani a játékost, majd el sem engedte a végjátékig, ami előtt – a sablonos körítés ellenére – elég sok meglepetésben lehetett része. Azután alig egy

ADATOK

KIADÓ **Capcom**
FEJLESZTŐ **Capcom**
MŰFAJ **akció-RPG**
MULTI **nincs**

INFO

A Dragon's Dogma: Dark Arisen 2016. január 15-én jelent meg, csak PC-re. A dobozos változat ára 7000 forint, Steamen 29,99 eurót (kb. 9500 Ft) kérnek érte.

évvel később, 2013 áprilisában jött a Dark Arisen elnevezésű változat, ami az alapjátékon felül minden korábbi DLC-t is tartalmazott, plusz egy új szigetet, ami rengeteg ráadás ellenféllel bővítette az egyébként is terjedelmes szörnylistát, miközben a kihívást is alaposan megnövelte. Nos, ehhez képest további majd' három esztendőt kellett várnunk, de a Capcom végre elérkezettnek látta az időt a PC-s konverzió megjelentetésére, ami a leírtak közül mindent tartalmaz, sőt még többet is.

A SÁRKÁNY NYOMÁBAN

Névtelen, alapjáraton átlagos fiatalként kerülünk a képbe, a Gransysban található Cassardis halászfalu egyik lakójaként, amikor megjelenik a hatalmas, gonosz sárkány, ami ellen ugyan megpróbálunk küzdeni, de nem sok sikerrel járunk. Hamar kiderül, hogy az általunk megtestesített karakter a kiválasztott, avagy az Arisen, akinek igen hosszú utat kell bejárnia ahhoz, hogy beteljesítse sorsát és legyőzze gigászi ellenfelét. Vagy a világ örök sötétségbe borul. Persze ezt nem hagyhatjuk annyiban, ennek megfelelően felkapjuk az első elénk kerülő rozsdás fegyvert, szakadt ruházatot, majd megindulunk a dolgunkra.

Négy év nagyon hosszú idő a játékiparban - vajon a Dragon's Dogmára megérte várni a PC-seknek?

Persze a kezdetekben csak apró feladatokat kell megtennünk a helyiek kedvéért, így elveszett tárgyakat keresünk meg, közelben fellelhető növényeket gyűjtünk össze a gyógyítónak, rossz híreket közlünk polgártársainkkal, kivégzünk néhány, a falu mellett rakoncátlankodó goblint. Azután eljutunk a szomszédos erődbe, ahol végre igazán látványos harcból vehetjük ki a részünk, ennek köszönhetően pedig egyből felfigyelnek ránk mások is: frissen szerzett trófeánkkal együtt megindulhatunk

A Dragon's Dogmában nem egyedül nézünk szembe a veszélyekkel, hanem társak, úgynevezett pawnok tartanak velünk a sötét dungeonök mélyére.

A legfontosabb helyszínek, minden kalandornak!

a fővárosba, Gran Sorenbe, ahonnan egészen más szemmel nézünk majd Gransys teljes egészére.

A helyszín ugyanis összehasonlíthatatlan kiindulási pontunkkal. A várfalakkal körbevett nagyváros tele van élettel, mindenki akar valamit tőlünk, sőt az uralkodóhoz és segítőihez eljutva végre a sztori szálai is kibontakoznak. Fény derül egy titkos szektára és mesterkedéseire, némi romantikába is belebonyolódhatunk, a megnyílt utaknak hála pedig a térkép is terebélyesebbé válik, méghozzá olyan pontokkal, amikhez eljutva a lélegzetünk is elakad. A kötött, előre meghatározott útvonalú akció-szerepjátékokhoz képest a Dragon's Dogma elég hamar nyilvánvalóvá teszi, hogy egy hatalmas játszóteret kapunk, amit kedvünk szerint bejárhatunk, felfedezhetünk. Kicsivel a GTA V, sokkal a The Witcher 3 előtt hasonlóan impresszív, élettel teli, szívvel és lélekkel felhúzott világot teremtettek nekünk. A napszakok változnak, a szél alaposan megmozgatja a növényzetet, szétfújja a port, az utakat járva pedig élőhalottakkal, banditákkal vagy éppen hatalmas, mesebeli szörnyetegekkel is bármikor összefuthatunk, hogy az andalító muzsika epikus dallamokra váltson, illeszkedve a lenyűgöző harcokhoz.

Merthogy látványos csatákból van bőven: noha tényleges multiplayer nincs a játékban, rendelkezünk segítőkkel, egyszerre akár hárommal is, akik kommunikálnak, egyénileg döntenek egy-egy helyzetben. Azt már bárki elképzelheti ezek után, hogy milyen egyedi pillanatokat generálhat, amikor harcosként két varázslóval és mondjuk, egy íjásszal

az oldalunkon megjelenik egy griff vagy néhány tagbaszakadt küklopsz. Ja, egy valamit még nem is említettem: a nagyobb lényekre felkapaszkodhatunk, a staminánknak köszönhetően egy darabig rajtuk lóghatunk, miközben a szárnyakkal rendelkező monstrumok akár fel is szállhatnak. Az pedig egészen mesés pillanatot szül, amikor meteoritok hullanak az égből, villámok cikáznak körülöttünk, karakterünk pedig a tollazatba kapaszkodva csapkodja meg kardjával a legendákból kilépő teremtményt.

PAWNOKAT A NÉPNEK!

A Dragon's Dogma egyik ötletes újítása a segítők, vagy ahogy itt hívják, pawnok képében jelenik meg. Miután ugyanis az általunk irányított karaktert kialakítottuk, ahhoz hasonlóan megteremthetjük fő társunkat is, aki az MI által vezérelve kíséri végig utunkat. Mindkét esetben választhatunk kasztot, testalkatot, arcformát, frizurát, közben kitérhetünk minden apróságra. Pawnunk esetében még a viselkedésformákat is megszabhatjuk: védelmező vagy támadó szerepkört oszthatunk ki neki. Innentől kezdve a létrehozott karakter felkerül a játék adatbázisába, és más is segítségül hívhatja,

ahogyan mi is magunkhoz fogadhatunk két további, más játékosok által megalkotott pawnt (bérlésükről extra dobozunkban olvashattok). Ennek a rendszernek hála a többjátékos mód hiányát gépi, de ezzel együtt a felhasználók által generált másodlagos hősök enyhítik. Őket felfogadva már négyen járhatjuk be Gransys szerteágazó területeit. Vannak előre tárolt, a fejlesztők által készített segítők is, így a választék igen széles – a majdnem minden fontos helyszínen megtalálható portálokon keresztül bármikor válthatunk újabb és újabb társaságra. Kísérőinknek ráadásul egyszerűbb parancsokat is kiadhatunk (segítsenek, támadjanak, kövessenek), a lootot maguk is begyűjtik, ha mi nem szedjük fel a talált tárgyakat, a harcokból pedig aktívan kiveszik a részüket.

Persze az emberi intelligencia ezúttal sem pótolható teljes mértékben, de általánosságban a pawnok is teszik a dolgukat – jó karaktereket megválasztva egy sárkány sem jelenthet komoly gondot. Amellett pedig, hogy ezek a másik világból érkezett hősök velünk együtt fejlődnek (legalábbis a saját kísérő), ha másik játékossal együtt fedeznek fel még nem ismert helyeket, új élményekkel is gazdagabbak lesznek. Így ha velünk haladnak egy olyan területre, ahol mással már jártak, hasznos tanácsokkal látnak el minket, miközben a soha nem látott ellenfelekkel szembeni helyes taktikára is felhívják a figyelmet. Tehát ha éppen nem velünk kalandoznak, hanem más „bérelte ki" őket, akkor is plusz tudást szedhetnek össze, ezzel később a mi harcunkat segítve.

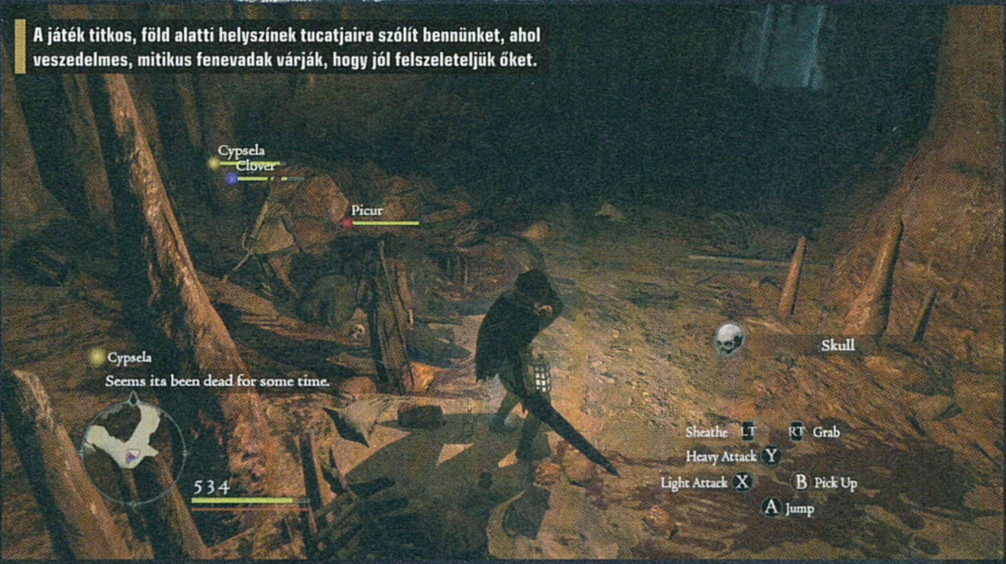
Hősbérlés! Hősbérlés! Tessék csak, tessék!

Az úgynevezett Riftstone-oknál lehet átlépni a segítők dimenziójába, ahol a szintünknek megfelelő, más játékosok által készített, vagy éppen előre legenerált társak közül ingyenesen választhatunk számunkra megfelelőt. Ha azonban igazán ütős csapatra vágyunk, nyugodtan magunkkal vihetünk táposabb karaktereket is, igaz, ennek borsos ára lehet. A szintkülönbségtől függően pár száz, néhány ezer RC-t is kicsengethetünk (ilyen kristályokat a küldetések teljesítésével is nyerhetünk, de a leölt ellenfelek is dobhatnak, sőt saját pawnunk is hozhat nekünk, ha más játékossal kalandozott). Sőt a legjobb harcosokért százezreket is fizethetünk, aminek begyűjtése igencsak húzós.

MÉG MINDIG FELEJTHETETLEN

Azonban a Capcom játékának a pawn-rendszer csak egy érdekes, üdítően ható új összetevője, ami mellett még nyugodtan lehetne rossz az alapmechanika és élmény. De nem az. A Dragon's Dogma ugyanis közel négy év után is tud újat mutatni, képes rá, hogy friss élményeket kínáljon. A bejárható terület hatalmas, nagy erdők, hegyek várnak ránk, hogy felfedezzük minden szegletüket, a rengeteg mászkálást pedig a teleportáló kristályok és a rövidítések könnyítik meg. Előbbiből az első megjelenés idejében, ha jól emlékszem, még csak egyet lehetett összeszedni, így nagyon meg kellett gondolni, hogy a térkép melyik pontján helyezzük azt el – csak adott helyszínekre tehetünk le egyet. Ráadásul a teleportáláshoz szükséges ferrystone is olcsóbb lett, sőt végtelenített verziót is kapunk belőle. Mondjuk, azt se felejtsük el, hogy Gransys aprólékos felfedezése minden szempontból lényeges és szórakoztató – új területeket ismerhetünk meg, a

A játék titkos, föld alatti helyszínek tucatjaira szólít bennünket, ahol veszedelmes, mitikus fenevadak várják, hogy jól felszeleteljük őket.



TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KASZTRA FEL!

Ugyan induláskor még csak három kezdő kaszt közül választhatunk, Gran Sorenbe érve keressük fel a központi téren álló fogadót, ahol nemcsak új képességeket tanulhatunk meg, hanem harci irányultságunkat is megváltoztathatjuk. Persze a váltás egyben azzal is jár, hogy korábbi fegyverünk és ruházatunk már nem lesz többé kompatibilis a karakterünkkel, bár ez sem olyan nagy probléma, hiszen közel az árus.

VEGYES FELVÁGOTT

A csapatot érdemes úgy összeállítani, hogy mindenféle kaszt legyen benne. A mágusok a gyógyítás miatt ajánlottak, a varázslók pedig brutálisabb támadásokkal bírnak, ami egy-egy hatalmas szörnyetegnél komoly segítség. Persze a feladat sem mindegy, hiszen egy griff levadászásánál jól jöhet az íjász, ahogy a tapasztalt harcos is, míg egy sárkány egyetlen igazán sebezhető pontját a nyilak kevésbé sebzik.

MENTENI MUSZÁJ

Bár vannak checkpointok, kifejezetten ajánlott a gyakori manuális mentés. Egy-egy küzdelem 10-30 percet is igénybe vehet, néhány szörny pedig egyetlen jól irányzott csapással, harapással, varázslattal elveheti az életünket, emiatt soha nem vagyunk tényleges biztonságban. Így, noha csak egyetlen mentési slotunk van, minden harcot és keményebb feladatot követően érdemes az állásunkat biztonságosan elmenteni.

Sárkányölők az interneten

2015 januárjában a Capcom bejelentette, majd augusztus 31-én meg is jelent a Dragon's Dogma világában játszódó MMORPG, ami ráadásul a PS4-es és PC-s platformok közti átjárhatóságot is biztosította, miközben az alapjátékhoz hasonló grandiózus élményt és tartalmat kínált. Mi a bibi? A DDO csak japánban érhető el, és bár kereslet volna rá (az első tíz napban több mint egymillió játékos esett neki), a kiadó nem is tervezi a további régiókban elérhető változatot, aminek köszönhetően jogosan háborodtak fel sokan. Ennek hála nem tehetünk mást, mint várunk és reménykedünk, hogy a jó eladások tükrében egyszer talán hozzánk is ellátogat a nagyszerű többjátékos verzió, illetve előbb-utóbb egy folytatás is.

véletlenszerű harcokból kapott XP-vel szépen fejlődhetünk, valamint tényleg élményszámba megy a nagyobb szörnyek elleni csatázás, ami nem ritkán 10-20 percig is eltarthat. Pláne egy durvább sárkány esetében, aminek pikkelyeiről szinte lepattannak támadásaink, legyen szó varázslatról, kardról, kétkezes kalapácsról, vagy távolsági fegyverről. Az elhullott ellenfelekből, leterhelődik karakterünk, teljesen belassul a mozgása, így néha társainknak is át kell adnunk dolgainkat, illetve amit nem használunk, azt érdemes eladni a kofáknál. Nem utolsó sorban kraftolásra is lehetőségünk van, szinte minden kombinálható mindennel, így a növényeket, élelmet, egyéb apróságokat is ildomos

A Dark Arisen nem csak az alapjátékot, hanem annak minden kiegészítőjét is magában foglalja, jó olcsón.

Mint minden jó akció-RPG esetében, ezúttal is rengeteg holmit találhatunk útjaink során, amik kasztokra bontva használhatóak. A pallos nem jó egy varázslónak, ahogy a teljes páncélzat sem, de az íjjal sem tudunk mit kezdeni, ha a mágusok útjára lépünk. A ruházatok és fegyverek rendkívül változatosak, ahogy fejlődünk és szerezzük a jobb cuccokat, úgy lesznek egyre mutatósabbak is. Persze nem mindegy, mennyire vagyunk leterhelve – amennyiben túl sok mindent szedünk fel a ládákból, begyűjteni, mert bizony néha nemcsak a csapatunk gyógyítására képes varázstudóin múlik a sorsunk, hanem azon is, mikor nyúlunk egy jó kis potion után.

Akinek esetleg nem lenne elég az alap végigjátszás, ami vérmérséklettől és a sztori ismeretétől függően 30-60 óra között van, annak ott a NG+ a nehezítésekkel, illetve a Dark Arisen kiegészítés Bitterblack szigete. Utóbbit érdemes a végigjátszás utolsó pillanatainak közeledtéig tartogatni, vagy csak a NG+ esetében meglátogatni, ugyanis nyolcvanas, de inkább százas szint alatt rendkívül izzasztóak az ottani szörnyek. Történetet itt nem annyira kapunk, de a Cassardisból hajóval megközelíthető terület nem is ebben jó, hanem abban, hogy akinek esetleg a kampány már nem mutat újat, az ismét alaposan meg lesz szorongatva a brutális kihívás jóvoltából.

Tartalomból és izgalomból tehát van bőven. De mit tud még a PC-s verzió, azon kívül, hogy minden korábbi összetevőt megtalálunk benne? Nos, a képfrissítés egy jobb gépen stabil 60 fps, ami nagyon sokat dob az összképen, de még a gyengébb masinákon is legalább 30-at, 40-et el lehet érni, ami mindenképpen jobb, ha összehasonlítjuk az eredményt a korábbi, konzolokon néha diavetítéssé alakuló prezentációval. A látvány részletgazdagabb, élesebb minden, és noha érezhető, hogy nem mai programmal állunk szemben, a Capcom alkotásának így sincs miért szégyenkeznie. Pláne akkor, ha a vasnak hála a 4K-s megjelenítést is megengedhetjük magunknak.

Mentés viszont továbbra is csak egy van, a mesterséges intelligencia is gyengélkedik néha, ráadásul bármennyire is próbálkoztak a fejlesztők, azért ha nem is erőteljesen, de látszódik a külcsínen az idő vasfoga. Negatívumként viszont szinte csak ennyit tudok felsorolni, ami nem mérhető össze a Dark Arisen pozitívumaival. A nagyszerű zenék, a hatalmas játszótér, a remek harcrendszer és a rengeteg monumentális pillanat miatt a játék mindenkinek ajánlott, aki szereti a stílust, a Blood and Wine megjelenéséig pedig valami izgalmas elfoglaltságot keres.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5 660 vagy hasonló CPU, 4 GB RAM, Radeon HD 5870 vagy hasonló VGA, 20 GB hely.

Monumentális, nagyszerű harcokkal és lenyűgöző pillanatokkal teli igazán tartalmas akció-RPG, ami a PC-s felújításnak hála tényleg jobb, mint újkorában.

GRAFIKA:	**80%**
HANG:	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**90%**

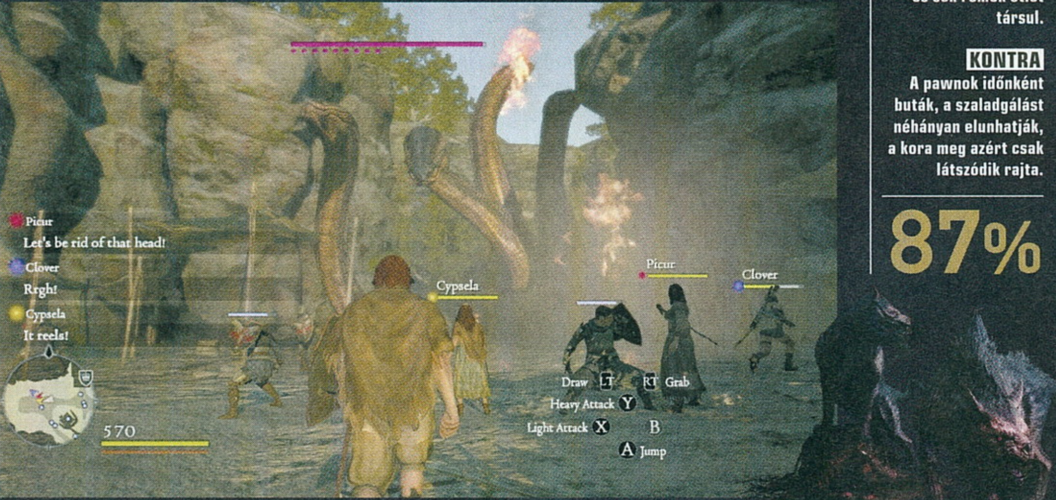
PRO

Hatalmas, élettel teli játszótér a stílus szerelmeseinek, amihez kiváló hangulat és sok remek ötlet társul.

KONTRA

A pawnok időnként buták, a szaladgálást néhányan elunhatják, a kora meg azért csak látszódik rajta.

87%



NE SZÓRD A PÉNZT!

Az árusok, kofák a szintünknek és a sztorinak megfelelően egyre jobb cuccokat kínálnak, de nem muszáj ezekre komolyabb összegeket költenünk, mivel néha a legjobb fegyvereket és páncélokat a küldetések során, a mindenfelé elhelyezett ládákból és az ellenfelekből is kiszedhetjük. A fővárosban ráadásul fejleszthetjük is felszerelésünket, ami egy sárkányt legyőzve (annak vérével érintkezve) további egy szintet lép.

ÓVATOSAN HALADJ!

Idővel eljutunk Gran Soren uralkodójához és segítőihez, ám a tőlük kapott feladatokkal óvatosan bánjunk, teljesítésük előtt minden felszedett mellékküldetést abszolváljunk. Egy-egy misszió ugyanis befejezettnek tekinti korábbi tevékenységünket, aminek köszönhetően jó kis fizetségeket, mellékszálakat bukhatunk el. Lassan és megfontoltan haladjunk a történetben, ez a játék megérdemli a teljes felfedezést.

PÁRATLAN PAWN

Ne feledjük, hogy bár sok a bérelhető társ, a saját pawnunkat teljes egészében mi formáljuk, mi alakítjuk ki, kezdve a külsejétől, egészen a viselkedéséig. A Gran Sorenben lévő céhnél például le is ülhetünk, hogy elbeszélgessünk vele, amivel egy-egy helyzetben történő cselekedeteit is meghatározhatjuk. A sok-sok védő csapattag mellett pedig akár egy offenzívabb hős is jól jöhet a keményebb csatákban.

GYENGE PONTOK

Bármennyire is legyőzhetetlennek tűnik néhány szörnyeteg (pláne, amikor nem egy, hanem mondjuk, tíz életerőcsíkkal rendelkezik), mindegyiknek megvan a gyengéje, csak meg kell találni. Egy fénylő pont, egy páncél nélküli testrész, egy nyak – ami feltűnő, oda le kell csapni, de néhol pergameneket is találhatunk a szükséges taktikákkal, amiket elolvasva pawnunk ellát minket a nélkülözhetetlen információval.

„ÁLMAIMBAN AMERIKA VISSZAINTEGET"

[ÍRTA **JOHNBART**]

Öt évvel az utolsó 18 Wheels of Steel-epizód után ismét Amerikába terjeszkedik az SCS Software, ugyanis végre befutott az American Truck Simulator. Csőrös kamionok, csodás tájak, ismerős játékmenet – vajon elég mindez a forgalmi engedélyhez?

Bevallom, a fenti kérdésre nem tudok határozott választ adni, az American Truck Simulator (innentől ATS) ugyanis pontosan olyan vassá vált, mint amilyennek tavaly szeptemberben már belebegtettem. A játék így voltaképp egy amerikai közegbe ültetett Euro Truck Simulator 2 (innentől ETS 2) lett, amely a pályát, a gépparkot, és pár apróbb változtatást leszámítva teljesen megegyezik európai kuzinjával. Ez persze nem meglepetés, a program „testvérjátéki" mivoltát ugyanis az SCS soha nem tagadta – a bátorság az új rész méreteiben rejlik, az ETS 2 Gold változatánál drágább irányáron elrajtoló ATS ugyanis elég sovány tartalommal indult útnak.

ADATOK

KIADÓ
SCS Software

FEJLESZTŐ
SCS Software

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
nincs

INFO

Az American Truck Simulator február 3-án jelent meg. A dobozos (Steamen is beregisztrálható) változat itthon 5490 forintba kerül, míg a digitális verzióért 20 eurót (cirka 6200 forintot) kell kicsengetni.

A NARANCSVIDÉK

Ne szaladjunk viszont ennyire előre, helyette fókuszáljunk a tengerentúli virtuállogisztika combos elemeire, azaz a címszereplő gázolajzabálókra és a játéktérre, probléma ugyanis mindkettővel csak mennyiségi téren van. Ami a kamionokat illeti, simán hozzák a jenki közúti életérzést: a Kenworth T680 és az 579-es Peterbilt mind kívülről, mind belülről csodásan festenek, a városokban fellelhető műhelyekben pedig (az ETS 2-ből ismert módon) ízlésesen testre is szabhatók.

Ha pedig már a városokat említettem, nem mehetek el a terep mellett sem szó nélkül, a játék Kaliforniája és Nevadája ugyanis szintén remekül sikerült. Változatos és markáns tájak, gazdagon díszített, sokszor mérföldeken át nyílegyenes útszakaszok, és az ETS 2 városainál legalább 4-5-ször nagyobb települések tarkítják a térképet. Az ATS tehát nemcsak eléri az ETS 2 Skandinávia DLC-je által felállított minőségi lécet, hanem néhol meg is ugorja azt.

MERRE TOVÁBB?

Bár az ATS jelen formájában elég sovány tartalommal bír, ez nem lesz mindig így, a csapat ugyanis az ETS 2-höz hasonlóan az amerikai etapra is egy évekig tovább bővíthető platformként tekint. Az alapverzió Kaliforniája és Nevadája mellé így a megjelenés után nem sokkal Arizona is csatlakozik egy ingyenes frissítéssel, onnantól kezdve azonban két szálon érkeznek majd az újítások. A játékmenetbeli fejlesztések és az új kamionok ingyenesek lesznek, a további (a jövőben az USA mellett talán Kanadát és Mexikót is feldolgozó) pályabővítések azonban fizetős DLC-k formájában érkeznek.

Több olyan útszakasz is szerepel az American Truck Simulatorben, amely valamilyen híres látványosságot foglal magában.

Az American Truck Simulator nem hoz túl sok játékmenetbeli újdonságot, de nem is ez volt a készítők célja.

ÚJ GÉPPARK, RÉGI RUTIN

A géppparkkal és a pályával tehát nincs gond, maga a játékmenet ellenben már nem tartogat meglepetéseket, a közúti logisztika alapvetései ugyanis jottányit sem változtak az európai rutinhoz képest. Teherszállítási karrierünket így ezúttal is kétféleképp indíthatjuk be: céges kamionok volánja mögött, bérfuvarosként markolászhatjuk a kormányt, vagy egy gyors hitelfelvételt követően saját gépet vehetünk, és azzal kilincselhetünk melóért a közeli telephelyek portáján.

Bárhogy is döntsünk, a megszerzett lé ugyanoda kerül: a dollárkötegeket kamionunk és kezdőgarázsunk fejlesztésére, a géppark bővítésére és cseréjére, új garázsok vásárlására, illetve önállóan dolgozó sofőrök felbérlésére költhetjük. A menedzsmentréteg az ETS 2-höz képest így nem változott, de karakterünk fejlődési fája is azonos: a fuvarok után szerzett XP-vel (tapasztalati ponttal) ezúttal is hosszabb fuvarokat, törékeny, értékes, sürgős és veszélyes

GÉPPARKBŐVÍTÉS

Bár az ATS alapváltozata csak két kezelésbe vehető kamionnal rajtolt el, a géppark természetesen nem marad ilyen szűk, a jövőben ugyanis az elérhető vontatók listáját is igyekszik kibővíteni az SCS. A megjelenés után nem sokkal így mind a Kenworth, mind a Peterbilt kap egy-egy újabb modellt, a távolabbi jövőben pedig – ha jól alakulnak a licenctárgyalások – más gyártók vasai is tiszteletüket tehetik a programban. A csapat blogján közzétett képek alapján a Freightliner Cascadia, a Volvo VNL 870 és az International LoneStar modelljei már javában készülnek, reméljük hát, hogy a gyártók elég fantáziát látnak majd a játékban ahhoz, hogy áldásukat adják gépeik digitális szerepeltetésére!

rakománymegbízásokat, illetve gázolajspóroló vezetési rutinokat oldhatunk ki.

A fentiek mondjuk az ETS 2 törzsközönségének semmi újat nem mondanak, érezhették persze Prágában is, hogy ugyanazon játékot talán mégsem ildomos átcsomagolva ismét eladni, így nem ússzuk meg pár újítás nélkül sem a fuvarokat. Ott vannak először is az amerikai közegből adódó hosszabb csőrösök és pótkocsik, amikkel azért nehezebb manőverezni, mint az európai előírásoknak megfelelő bulldogfülkés gépekkel. Ha pedig már a manőverezésnél járunk, muszáj kitérni a telephelyekre is, azoknál ugyanis immár nem egyetlen fix helyre parkolhatunk le, hanem a portánál választhatjuk ki, hogy hova guruljunk – a nehezebben megközelíthető pozíciók nyilván szívatósabbak, de cserébe az XP-t is bőkezűbben szórja értük a játék.

Figyelni azonban nemcsak a célállomásokon, hanem az interstate-eken (az amerikai államokat összekötő sztrádákat nevezik így arrafelé) zúgva is érdemes, egyrészt mert bizonyos időközönként súlymérő állomásokon kell ellenőrizni a rakományt, másrészt pedig mert az ETS 2-vel ellentétben az utakon immár rendőrök is járőröznek. Noha a Rig'n'Roll-féle autós üldözések kimaradtak, a járőrök szorgosan bírságolnak, érdemes hát rendszeresen a hátunk mögé nézni, ha sietünk valahova, különösen a munkadíjak és a bírságok aránya miatt. Előbbiek ugyanis az ETS 2-vel összevetve kicsit alacsonyabbak, míg utóbbiak lényegesen nagyobbak – vezessünk hát (főleg alacsonyabb szinteken) pedánsan, ha nem akarjuk bukni a fuvardíj jelentős részét!

SZŰK PIAC

Bár a fenti apróságok üdvözlendők, azok dacára is tény, hogy az ATS az ETS 2 után nem tartogat műfaji meglepetéseket, pár átrajzolt ikont leszámítva még a menürendszer is teljesen megegyezik a 2012-es bestsellerrel. Épp ezért zavaró, hogy a játék az ETS 2 több gyermekbetegségét is örökölte, amiket egy új játékban azért illendő lett volna javítani.

Ott vannak egyrészt a steril pályák: bár Kalifornia és Nevada gyönyörűen fest, elég kevés mozgó tereptárgy és gyalogos tarkítja. A Las Vegas-i Strip vagy Los Angeles főutcája emiatt inkább hajaz egy álmos kisvárosra, semmint egy metropoliszra, ami azért kiábrándító. Nincs rendben továbbá az MI sem: a forgalom tagjai ugyanis éppúgy hajlamosak öngyilkosmód elénk vágni, mint előzékenyen megállni az autópályán (!), hogy beengedjenek minket a lehajtóról a külső sávba, mindez pedig nagyon vicces jelenség. Nem kóser ugyanakkor a körülöttünk haladó MI forgalom generálása sem: gyakori, hogy a sztrádákra felhajtva percekig egyedül lézengünk, mire neki-áll forgalmat kreálni a program.

Az időjáráskezelésre szintén ráfér némi állítgatás, amellett ugyanis, hogy a tiszta és esős idő közötti átmenet valószerűtlenül gyors, egyúttal hibás is: nagyon sokszor kristálytiszta kék ég mellett kezd el szitálni az eső, ami azért elég mókásan fest. Végezetül pedig ott vannak a „szokásos" optimalizációs problémák is: jelen esetben a tükrökkel és a településekkel vannak gondok, a belvárosokban és orrtükrök felrakásával ugyanis az fps egyszerűen feleződik – hiába, a Prism3D motorra tényleg ráférne már a DX11 támogatás.

FÉNYES JÖVŐ?

Az ATS nem hozott nagy újításokat a kamionszimulátoros műfajba, de az is tény, hogy hiba volna a visszafogott tartalom (két kamion és két állam) miatt savazni a programot, az ETS2-höz hasonlóan ugyanis az ATS-re is egy évekig életben tartott platformként tekint az SCS, és így minden, az ETS 2-höz betervezett technológiai és játékmenetbeli újítást megkapna. Verdiktet így csak a témája alapján hozhatok, ahol viszont a helyzet egyszerű: ha odáig vagy az amerikai csőrösökért, akkor nem lőhetsz mellé a Truck Simulator amerikai verziójával, a témában ennél jobb játékot ugyanis nem fogsz találni; ha viszont egy teljes értékű ETS 2-folytatást keresel, maradj az európai etapnál, mert semmilyen lényeges újításról nem maradsz le!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Kétmagos 2.4 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB DX9 VGA, 1.5 GB HDD.

Jó érzés újra Amerika sztrádáin fuvarozni, aki viszont nem rajong a jenki csőrösökért, nyugodtan maradjon a jelenleg tartalmasabb ETS 2-nél, mert nem marad le semmilyen lényeges műfaji újításról.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Kalifornia és Nevada gyönyörűen fest, a kamionok dögösek, a kevés játékmenetbeli újítás pedig teszi a dolgát.

KONTRA
A játék „csak" egy amerikai közegbe helyezett ETS 2, minimális újításokkal, és jelenleg elég szerény tartalommal.

75%

Amerika nemcsak nappal lenyűgöző, hanem éjszaka is, főleg a nagy autópályákon, az úgynevezett interstate-eken. A játék tele van ilyen sztrádával.

KOMBINÁLT KÁOSZ

HOMEWORLD® DESERTS OF KHARAK™

[ÍRTA TRAU]

A JÓ ÖREG DUNE 2000 ÓTA NEM SZÓRAKOZTAM OLYAN JÓL SIVATAGI LÖVÖLDÉS-GYŰJTÖGETŐS RTS-SEL, MINT MOST KHARAK HOMOKJÁN. EGYSZER CSAK AZT VETTEM ÉSZRE, ÚGY HAJNALI KETTŐ KÖRÜL, HOGY MÁR NEMCSAK DOLGOZOM VELE, HANEM SZÓRAKOZTAT IS...

Arra már csak talán a leghoszszabb szakállú gamerek emlékezhetnek, amikor 1999-ben a boltok polcaira került a legelső Homeworld doboza, a neves Sierra Entertainment kiadásában. Ez volt az első, valóban 3D-s valós idejű stratégiai játék, és mint ilyen, a jelen sorok írója is kávéval gazdagon öntözött éjszakákat töltött el a képernyő előtt – igaz, az elszántságot segítette a sorkatonai szolgálatból szakaszvezetőként történő leszerelés is, alig néhány héttel korábbi dátummal. A játék mai szemmel már persze kissé megmosolyogtató grafikával bír, viszont játékélmény terén, sci-fi témában a legtöbbet nyújtotta számomra, a Dune 2000 után. S most itt figyel a laptopon a legfrissebb utód, a Deserts of Kharak.

VALLÁSALAPÍTÁS

Megjegyzendő, a játék a történet szerint éppen az 1999-es Homeworldöt előzi meg 106 esztendővel. A Kharak nevű bolygó haldoklik, a sivatag évről évre nagyobb lesz, s az ide száműzött Kushan nép klánjai leginkább egymás legyilkolásával vannak elfoglalva. Ebbe a háborúba csöppenünk bele mi is: a klánok egy része összefog és a műholdak által a mélysivatagban felfedezett különleges anomáliát megyünk kiásni a homokból. A lelkesedésünket hűti, hogy nem mi vagyunk sem az elsők (a történet fontos szála a négy évvel korábban elindult és eltűnt expedíció sora), sem az egyetlenek – a vallási fanatizmustól fűtött Gaalsienek szerint nem nagyon kéne bolygatni azt az izét, ott, a szent sivatag mélyén. Pláne nem műholdakat használni, mert az sérti Sajuuk, a Nagy Teremtő érzéseit. Ennek megfelelően hordozónk, a Kapisi indulását követően egy összehangolt támadással gyalulják le koalíciónk fontosabb bázisait, városait. Nincs más út és lehetőség, csak a sivatag mélye, a titokzatos anomália, ami talán megfordítja a hadiszerencsét. Talán.

ADATOK

KIADÓ
Gearbox Software

FEJLESZTŐ
Blackbird Interactive

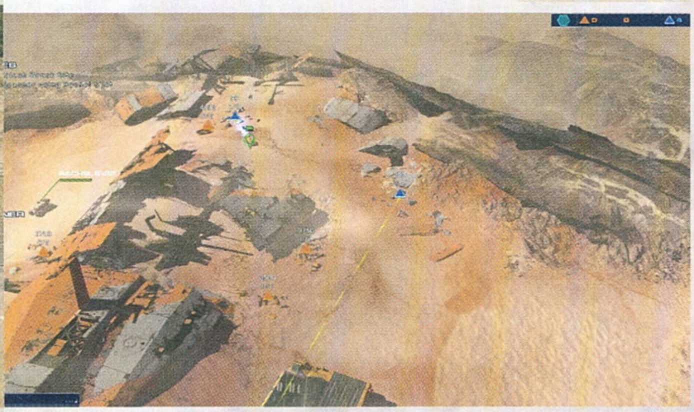
MŰFAJ
RTS

MULTI
van

INFO

Az Homeworld : Deserts of Kharak 2016. 01. 20-án jelent meg PC-re, digitálisan. Ára a Steamen 46 euró (14 000 forint).

A korábbi Homeworldökben nem tankokat, hanem gigantikus űrhajókat terelgettünk. Itt azonban egy előzménysztoriról van szó, még a felszínen.



JÖVŐ VAN, ÉSZ NINCS

Na jó, nem volt küzdelemmentes a szerelem, hiszen egy Stream-frissítést követően tölthettem le ismét a néhány gigabájtot – 3 megabites kapcsolaton. Erdő szélén nem jó lakni... Ám megérte a néhány órás várakozás. Komolyan mondom, egészen megszerettem ezt a sivatagi kergetőzést, pedig igazán forradalmi újdonságot nem hozott a játék. De – és ez egy erős de – hozta azt a hangulatot, élményt, amit a Homeworld-sorozat jelent. S azokat a jelenségeket is, amik miatt ismét visszatérhettem a 2000-es évek elejére – mint amilyen a, khm, nem túl agyafúrtra sikerült AI. Pedig nem vártam, hogy (Figyelem! Kulturális utalás!) a Gépben Lakozó Szellem, mondjuk, Erwin Rommel képében jelentkezzen, mint a sivatagi hadviselés minden csínját-bínját ismerő hadvezér. Szóval, a gépi ellenfél a kampány során néha meglepően butácska. Ha mondjuk a játékban központi szerepet betöltő, egy szem hordozónkat az első ellenséges légitámadást követően alaposan körbetűzködjük légvédelmi rakétavető tornyokkal, továbbra is nyugodt szívvel küldi be ide a vadászbombázó

Ezen a felületen töltjük majd a legtöbb időnket: bár nem látványos, nagyon hasznos, hogy pontosan látjuk, mely egységek hol helyezkednek el a pályán.

repülőgépeket – egyenként. Az meg üt úgy 500 sebzést, a 15 ezres hordozón. Hö?

A pályák felépítése sem hagy túl sok helyet a stratégiai kibontakozásnak, hiszen jellemzően alaposan behatárolt útvonalakat követhetünk, főleg ami a nagydarab hordozónkat illeti. Igaz, ha akarom, ez lehet előnyös is: kellő erőkoncentrációval egy-egy stratégiailag fontos és jól bevédhető szorosba beállva gyakorlatilag mindent vissza lehet verni. Nyugi, ilyet az AI úgysem fog csinálni...

JÓL MŰKÖDIK

Az első dolog, ami feltűnt, hogy mennyire kézre áll az irányítás: gyakorlatilag miden, az RTS-ekben megszokott kombó (Ctrl plusz számokkal csapatkijelölés, meg más klasszikusok) benne van, így szinte csukott szemmel lehet pakolgatni a saját erőket, irányítani a nyersanyaggyűjtést és az építkezéseket. Utóbbiakra sok szót nem is érdemes vesztegetni: a térképen tökéletesen felismerhetőek a nyersanyagforrások, amelyeket a szorgos gyűjtögető egységek szednek fel és cipelnek vissza vagy a hordozóra, vagy a támogató cirkálóra. Ez utóbbi sokkal kisebb, igaz, védtelenebb is, de kényelmesen elfér a nyersanyagforrások mellett, így lerövidül a beszállítási lánc. Kell is sietni néha, mert az adott küldetés teljesítése esetenként időkorlátos, azaz igyekezni kell a betakarítással, főleg, ha a felrobbantandó roncsokban értékes és azonnal felhasználható földönkívüli technológia is megbújik. Megjegyzendő, hogy az egy-egy pályán kitermelt nyersanyagok fel nem használt maradéka elraktározódik, és ez néha igencsak jól jön majd.

A játék grafikája remek, a sivatag élethű, a roncsok szépek: kár, hogy a legtöbb időt (legalábbis az első bámészkodások-ismerkedések után) a Sensor Manager nevű képernyőn töltjük majd. Gyakorlatilag itt sokkal jobban lehet irányítani az egységeinket és válaszolni az ellenséges támadásokra, fenyegetésekre. Az igen jól eltalált ikonok a legnagyobb stresszhelyzetben is azonnal érthetően mutatják be a taktikai helyzetet, a saját érzékelőink által látott képet, a domborzat számunkra fontos elemeit (a magassági előnyhöz fontos dűnéket, akadályokat, sziklafalakat, roncsokat, nyersanyagokat, ilyesmiket). Gyors megjegyzés: a Baserunner építgető egységek saját drónjai pazar, igaz, törékeny felderítőgépek, hasznosak lehetnek például egy légi csapás előtt a célpontok megtalálásában.

A HOMEWORLDÖK EDDIG ŰRSTRATÉGIÁK VOLTAK, DE A RÉGIMÓDI RTS-KÖNTÖS IS JÓL ÁLL A SOROZATNAK.

NAGY ELŐDÖK ELŐTT

Bár a játék önmagában is élvezhető és jól játszható, mégsem szabad elfeledni, hogy a Deserts of Kharak a Homeworld-univerzum legújabb darabja. Az eredeti, 1999-es Homeworldöt egy évvel később követte a Homeworld: Cataclysm, majd 2003-ban a Homeworld 2. A kor követelményeinek megfelelő grafikával felvértezett Homeworld HD és Homeworld 2 HD már a Gearbox Software kiadásában jelent meg 2015 februárjában. Kérdés, hogy a sivatagi bolygó megpörkölődött fémszilánkokban gazdag felszíne után mikor térhetünk majd vissza a világűrbe, mint ahogyan oly sok órát eltöltve tettük azt az előző évezredben...

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 vagy AMD A10 5800K, 3 GB RAM, 1 GB VGA, 8 GB HDD.

A nagy elődtől sokat kölcsönző, könnyed, nem túl nehéz sivatagi kergetőzdés, sok robbanással, valós időben.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **91%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Szép pályákon játszódó, jól kezelhető, látványos és pörgős RTS, a nagy elődök hírnevéhez illő játékélményt nyújtva.

KONTRA

Túlságosan merev AI, kevés online pálya, néhány bosszantó apóság a játékmenetben.

86%

NEM ROMLOTT EL

A játékmenet – legyen szó akár a küldetéssorozatról, akár az online játékmódokról – meglehetősen egyértelmű, aki látott már RTS-t, otthon fogja érezni magát. Néhány dolgot azonban érdemes kiemelni, pusztán a tapasztalatcsere igényével. Először is: a javítás nem nyersanyagigényes. Úgy bizony, a szorgos szerelők ingyen és bérmentve hegesztik a kilyukadt páncélt, üres tárolók esetén is. Így alapkövetelmény, hogy mindig, de tényleg minden lehetséges alkalommal javítsuk a sérült egységeket. Főleg azért, mert a veterán, sok csatát és feladatot túlélt járművek sokkal nagyobb harcértéket képviselnek. Fejleszteni, fejleszteni, fejleszteni: nincs az a nyersanyagmennyiség, amit nem ér meg az ütésállóbb, gyorsabb, nagyobb tűzerejű jármű!

Ha valóban sikeresek akarunk lenni, nem lehet lemondani a kombinált, a légi és a szárazföldi egységeket párhuzamosan, patikamérlegen adagolt arányban használó harcmodorról. Egy idő után nagyjából pontosan rá lehet érezni, hogy mi is az a harcjármű-repülőgép mix, amit a saját stratégiánk igényel. Én – nehéz gyermekkorom miatt – erősen bombázófüggő vagyok, ami nem minden esetben segítette a gyors és nyersanyagtakarékos győzelmemet. Igaz, érdemes volt megtanulni a repülőgéppel előcélzás képességét is. A vadászbombázók ugyanis csak az előre meghatározott célpont egy szűk környékén képesek megtalálni a célokat. Ha az ellenséges harckocsik akárcsak egyetlen átkozott pixellel is ezen a körön kívül vannak már, akkor felettük hiába repülnek át deli pilótáim, nem veszik észre őket...

Ha az online játszható térképek számát növelik, molyolnak egy kicsit még az egységek kiegyensúlyozásával, és csiszolnak az AI-n egy keveset, akkor remek kis RTS-sé válik a Homeworld: Deserts of Kharak. Mire ezt az újságot kezébe veszi a tisztelt olvasó, ezeken talán már túl leszünk.

EZEKET AZ ASZTALOKAT KERESED!

STAR WARS PINBALL THE FORCE AWAKENS

[ÍRTA BÖJTI] **AZ ERŐ MINDENKIBEN FELÉBREDHET, AMENNYIBEN VESSZÜK A FÁRADSÁGOT, ÉS NEKIÜLÜNK A PINBALL FX2 LEGFRISSEBB KIEGÉSZÍTŐJÉNEK, HOGY NÉMI GYAKORLÁST KÖVETŐEN, AZ ÚJ MOZIFILM IHLETTE ASZTALOKON ÚGY LÖKDÖSSÜK A KIS FÉMGOLYÓT, MINTHA ERRE SZÜLETTÜNK VOLNA.**

Megmondom őszintén, kicsit hiányoznak gyermekkorom játéktermei. A húszforintos érmével működő automaták a hagyományos arcade stickkel, vagy éppen a flipperek, amiknek egészen egyedi zaja betöltötte a füstös és tömegekkel teli helyiségeket. Ennek a nosztalgikus szentimentalizmusnak nyújt némi helyettesítő pótlékot egy-egy program, ami a korai masinákat hívatott megeleveníteni, vagy éppen új ötletekkel és témákkal rukkol elő. Utóbbira jó példa a hazai illetőségű Zen Studios, valamint annak gyermeke, a Pinball FX. A csapat láthatóan nem bíz semmit a véletlenre, az ingyen letölthető alapjátékhoz (egyfajta keretprogram) pedig folyamatosan kínálja az újabbnál újabb, rendkívül menő licencek alapján elkészített kiegészítéseket. South Park, Marvel, Family Guy vagy éppen Star Wars. A siker borítékolható, a kockázat kizárva, pont, mint a legújabb The Force Awakens Packnél, ami egyszerre két asztalt is biztosít Az ébredő Erő rajongóinak.

THE FORCE AWAKENS

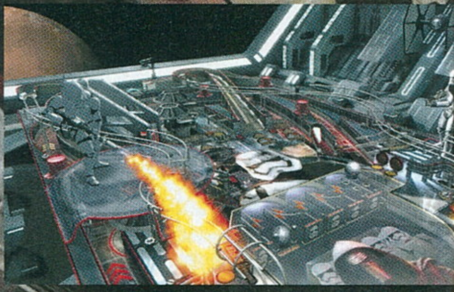
Az első asztal a világos oldalt képviseli, ezzel együtt a sárgás árnyalatú Jakkura vezeti el a vásárlókat. A háttérben a klasszikus filmzene szólal meg, a fémgolyó lökdösése pedig először még csak a rámpák meghódítását, a nevek kirakását, a szimpla pontszerzést, valamint a hangár megnyitását szolgálja. Elsőre pármilliós végeredményt hozunk össze, azután egyre jobbá válunk, ezzel együtt megnyílik az asztal sztoriorientált vonala is. Elvégre, ha már belejöttünk a navigálásba, ráéreztünk a megfelelő szögekre és erőhatásokra, akkor megjelenik Rey, hogy némi alkatrészt gyűjtögessen, sőt BB-8 is feltűnik a színen, hogy a jobb felső sarokban elkerített területen segítsünk neki kivédeni a hulladékgyűjtő befogó hálóit. Az már csak a hab a tortán, amikor Han szörnyetegeinek csápjait kell leamortizálnunk, vagy amikor feltűnik az Ezeréves Sólyom, hogy néhány TIE vadász társaságában repkedjen a terep felett.

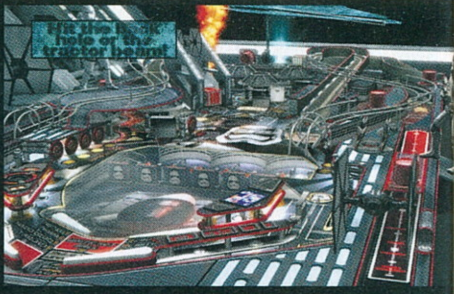
Az új Star Wars-filmhez új flipperasztalok dukáltak, a Zen Studios magyar csapata pedig sikerrel vette az akadályt.

MIGHT OF THE FIRST ORDER

A második asztal értelemszerűen a sötét oldalt képviseli, ezzel együtt a fekete árnyalat dominál, amit néhány rohamosztagos dob fel a jelenlétével. Ami igazán különleges a ná(r)cisztikusan ábrázolt Első Rend egyedi, flipperes megjelenésében, az az 1981-es Black Hole-hoz hasonlatos megoldás. Aki emlékszik a Gottlieb masinájára, annak nem újdonság az „asztal alatti" kisebb karám, ahova bekerülhet a fémgolyó. Más kérdés, hogy ez a kis plusz továbbra is sokkal több figyelmet igényel, mint alapjáraton a karok megfelelő mozgatása, elvégre könnyen elnézhetjük az útvonalat.

A Pinball FX2 kiegészítőiről általánosságban nehéz rosszat mondani, hiszen szinte egytől egyig remekül sikerült darabokról van szó, ráadásul a Star Wars, mint feldolgozott téma, már eleve nagyon közkedvelt, egyből belopja magát a szívünkbe. Az itt-ott felbukkanó szereplők, a megelevenedő háttér éppen úgy hozzátesz az élményhez, mint a jól ismert zenék és hanghatások előkerülése. Ezen- kívül azonban az elhelyezések és megoldások is precíz, alaposan átgondolt tervezgetést sejtetnek. Az asztal az asztalban metódus lehet csak némileg meglepő, az első pár alkalommal nagyon oda kell figyelnünk, azonban kellő időt szánva a kiegészítőnek, némi gyakorlással kifejezetten jó eredményeket érhetünk el, miközben nagyszerűen szórakozunk. A Zen Studios láthatóan ért a műfajhoz, amiről ez a DLC is tanúbizonyságot tesz.





A flipperjátékoknak megvan az a fajta, régimódi varázsuk, amit manapság csak kevés helyen élhetünk át valójában. Irány a flipperterem!

ADATOK

KIADÓ
Zen Studios

FEJLESZTŐ
Zen Studios

MŰFAJ
flipper

MULTI
lokális

GÉPIGÉNY

1,66 GHz CPU, 512 MB RAM, GeForce 6600 vagy Radeon 9800 VGA, 2,5 GB hely a HDD-n.

ÉRTÉKELÉS

A brand sikeréhez képest nem egy túlárazott DLC, ami ráadásul két igazán remek asztalt tesz hozzá a gyűjteményünkhöz. A szavatosság pedig szinte végtelen, elvégre mindig létezik jobb pontszám, mint amivel végzünk.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Filmes jelenetek, több szereplő megjelenése, klasszikus zenei motívumok és rengeteg nagyszerű ötlet.

KONTRA

A Black Hole-ra emlékeztető megoldás sokakon kifoghat, néha zavaró tud lenni.

90%

IDIOKRÁCIA

[ÍRTA SIKLARA]

AZ EMBERI HÜLYESÉG LEGVÁLTOZATOSABB MEGNYILVÁNULÁSAIVAL NAP MINT NAP SZEMBESÜLVE EGYRE KEVÉSBÉ ESIK NEHEZEMRE ELKÉPZELNI EGY JÖVŐT, AHOL SAJÁT IDIOTIZMUSUNK OLYAN ABSZURD MÓDON FORDUL ELLENÜNK, MINT AZ ALÁBB ISMERTETETT TELJESEN ŐRÜLT JÁTÉKBAN.

A túloldalon ismertetett Attractio mellett még egy valóságshow-ba ágyazott indie játék érkezett a hónapban, mégsem lehet a kettőt összehasonlítani, hiszen a Death by Game Show-t a fura nevű Oointah fejlesztőcsapat is egy olyan pörgős akció-stratégia hibridként definiálja, ami édeshármasozik a Hülyék paradicsomával és a Futuramával. A fő inspirációforrásként szolgáló Hülyék paradicsoma egy elborult vígjátékba burkolt társadalomkritika arról, hogy mi a hosszú távú következménye annak, ha nincs természetes kiválasztódás. Bemutatja a 26. századra teljesen elhülyült emberiséget, akik bármiféle kontroll nélkül élnek bele a világba, hiszen az Egyesült Államok elnöke is csak egy ex-pornósztár pankrátor. A Death by Game Show annyiban viszi tovább a röhejes rémképet, hogy az emberiséget leigázták a jóval intelligensebb robotok, akik ki nem állhatják az uralmukat fenyegető okostojásokat.

„ELEKTROLIT VAN BENNE!"

Játékunk főhőse, a duci és pattanásos kocka sztereotípiát megtestesítő U.H. Wutt az átlaghoz képest elfogadhatatlanul értelmes, ezért a gépek büntetésül halálos rehabilitációra ítélik. Ez a drasztikus „gyógymód" a robottársadalom szórakoztatására közvetített Death by Game Show, ahol hősünknek megaláztatások sorozatát kell túlélnie, de legalább az 50 kihívás egyike sem tart tovább pár percnél. Minden pályán megy a visszaszámláló a rakéta érkezéséig, amíg Wuttnak egy darabban át kell vészelnie a rá özönlő ellenséges robotok támadásait, vagy éppen eszetlen mértékű pusztítást kell véghez vinnie. Legfőbb eszköze a bokájához láncolt gép, a GameShow Intimidation Masheen of Pwnage (G.I.M.P. – a szó az amerikai szlengben kb. annyit tesz: nyomorék), amivel hasonlóan beszédes nevű szövetséges robotokat és épületeket hívhat segítségül. Itt jön be a képbe a stratégiázás, hiszen a gyors reflexeket igénylő folyamatos támadások kivédése mellett az erőforrásokat is ésszel kell menedzselni.

GET TO DA CHOPPA'!

Schwarzi minden pálya végén elhangzó aranyköpése mellett a játék tartalmaz elektrolitokat, Doktor Genya röhögést, és még ezernyi popkulturális utalást az internetes népi humortól kezdve a '90-es évek kretén kultvígjátékaiig. A nagyon pörgős, gyorsan nehezedő, gyakorlást igénylő játékmenet nem csak addiktív, de olyan bájosan kretén humorral van átitatva, hogy a sok kudarc ellenére is nehéz leszakadni a játékról. Még a grafikai opcióknál is olyan választható beállítások vannak, mint az „OMG Amazing", és ha elakadnánk, az időt megállító taktikai nézetet bármikor aktiválhatjuk némi gondolkodáshoz. Mivel idétlen robotjaink, épületeink, fegyvereink és a power-upok mind másra jók, így a siker titka, hogy adott szituációban a megfelelő eszközt vessük be. Olykor a Szerencsétlenség Kerekét megpörgetve is nyerhetünk halálos játékszereket, ám ezeket a program szadista jellegénél fogva nyilván ugyanilyen könnyen el is veszíthetjük. Fárasztó napok végére ideális kikapcsolódás, a beépített pályaszerkesztő pedig a szavatosságot is garantálja, csak győzzük cérnával!

A DEATH BY GAME SHOW FŐLEG A HÜLYÉK PARADICSOMA CÍMŰ FILM RAJONGÓIT FOGJA MEGNEVETTETNI. AKI MÉG NEM LÁTTA, SÜRGŐSEN NÉZZE MEG, MEGÉRI!

ADATOK

KIADÓ
Oointah

FEJLESZTŐ
Oointah

MŰFAJ
akció-stratégia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU, 1 GB RAM, 512 MB DX10 VGA, 500 MB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A Death by Game Show egy rendkívül pörgős akció-stratégia némi tower defense jelleggel és ellenállhatatlanul debil humorral fűszerezve.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

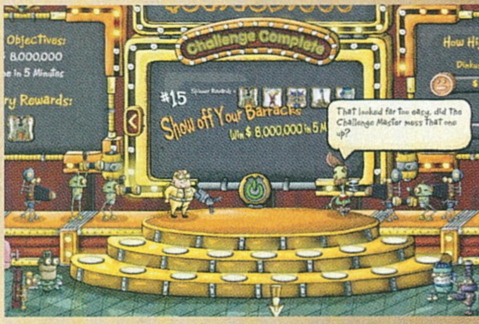
Könnyed és vicces kikapcsolódás sokféle kihívással és meglepő taktikai mélységgel.

KONTRA

Nagyon hamar frusztrálóan nehézzé válik.

85%

A valóságshow-k jelenleg nem a túlélésre mennek, pedig tuti, hogy sokan néznék, ahogy Alekosz az utolsó vérig küzd a kisavazás során.



MENEKÜLŐ EMBER

Attractio

THE REALITY SHOW BEGINS

[ÍRTA SIKLARA] **SZERETED AZ AGYTORNÁT, DE STRESSZHELYZETBEN NEHEZEN GONDOLKOZOL? AKKOR KÖSD FEL A GATYÁD, MERT TE VAGY AZ ATTRAKCIÓ EGY FUTURISZTIKUS VALÓSÁGSHOW-BAN, AHOL MÁR NEMCSAK EGY SZADISTA MESTERSÉGES INTELLIGENCIA, HANEM AZ EGÉSZ EMBERISÉG NÉZI ÉLŐBEN A BÉNÁZÁSODAT!**

Sajnos szívecskés kocka ezúttal nincs, igaz, a rideg környezetbe valahogy nem is illene bele. Még akkor sem, ha közben nyöszörög.

Két mexikói független csapat produkciója ez a leginkább a Portalhoz hasonló, belső nézetes logikai platformer, amely a sajátosan többdimenziós fejtörőit egy azok köré szőtt történettel, és három egyedi háttérrel rendelkező, különböző típusú feladványokat megoldó játszható karakterrel is megfejeli. Az Attractióban a legnyilvánvalóbb Portalon túl az utóbbi évek olyan logikai platformereinek hatása fedezhető még fel, mint a Q.U.B.E. vagy a Magrunner, de a sci-fibe oltott valóságshow körítés révén egy kevés Schwarzenegger-féle Menekülő ember is akad benne. Jól hangzik, ugye?

MOST SINCS TORTA

A távoli jövőben a túlnépesedő emberiség terraformálta a Naprendszert, boldogulni azonban nem mindenhol könnyű, ezért sokan egy jobb élet reményében jelentkeznek az Attractióba, egy naprendszer-szerte élőben közvetített ügyességi-logikai vetélkedőbe, ahol a játékosok vagy nyernek, vagy meghalnak. Az Attractio helyszíne a Mars egy csúcstechnológiával megépített műholdja, az Entertainment Space Station, amely az egyetlen alkalmas helyszín a gravitáció manipulálására épülő fejtörőket és halálos akadályokat felsorakoztató játéktér számára.

A hatalmas nézettségnek örvendő Attractiót a White Ark óriásvállalat finanszírozza, új évadában pedig három versenyző teszi próbára képességeit. Dalek egy emberölésért elítélt bűnöző, aki a játék megnyerésével szabadulhat, Mia egy rendőrnő a Marsról, aki a fejlett technológia díjra hajt, a Föld leglepusztultabb szektorából származó Kier pedig a pénznyereményt vinné haza, hogy azt kórházak és iskolák alapítására fordíthassa.

Ha tetszett a Portal, akkor az Attractio is a te játékod, persze a Valve-féle zsenialitást azért hiányoljuk belőle.

TÚLÉLŐSHOW AGYMENŐKNEK

A termekben dobozok és kapcsolók használatával, valamint halálos lézerek, lávafolyamok és hasonló nyalánkságok kikerülésével kell a következő kihíváshoz vezető kijáratig eljutni, a feladványok megoldását pedig high-tech kütyük segítik. Kier a tárgyak gravitációjának irányát megváltoztató Shifter Gunnal mozgat dobozokat, Mia gravitációs csizmát húzva a plafonon sétál, a legszemetebb feladványokat kapó Dalek a kettőt váltogatva próbál életben maradni, Companion Cube helyett pedig a Gravity Box lesz mindannyiuk hű társa. GLaDOS-i magasságokat súroló beszólások ugyan nem hangzanak el, de egy ripacs műsorvezető néha leolt minket, hogy érezzük a törődést, miközben fél órán belül huszadjára halunk meg ugyanabban a teremben.

Az Attractio egyre nehezedő, a fizika némileg megváltozott törvényeire fokozatosan ráhangoló feladványai gyakran többféleképpen is megoldhatóak, ám így sem nehéz elakadni, cserébe viszont a játék rákényszerít a kitartó agyalásra, ami az összetettebb, több checkpointból álló pályák megoldása után hatalmas aha-élményt ad.

A 8-10 órás egyjátékos sztori végére érve a Challenge Mode-ban időre is teljesíthetjük a pályákat, és bár co-op móka nincs, pusztán a nagyszerű fejtörők miatt is érdemes nekifutni. Aki a Portalt szereti, az rossz ember nem lehet, ráadásul rajongói bázisának az Attractio is garantáltan tetszeni fog.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
GameCoder Studios

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 2.0 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB DX10 VGA, 4 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Az Attractio egyedi fejtörőivel alaposan próbára teszi a szürkeállományt, miközben egy kissé sablonos történettel és olykor viccesen bugyuta párbeszédekkel ösztönöz a továbbjutásra.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Változatos, komoly kihívást jelentő, többféleképpen megoldható fejtörők egy szórakoztató történetbe ágyazva.

KONTRA
Technikailag még kissé instabil (néha lefagy, vagy nem indul), a pályák előtt pedig indokolatlanul sokat tölt.

80%

AMERICAN TRUCK Simulator
STARTER PACK:
CALIFORNIA
GUARANTEED DLC'S:*
NEVADA
ARIZONA
PC DVD ROM
AMERICAN TRUCK Simulator
CALIFORNIA
NEVADA
ARIZONA
MEGJELENT!
A DOBOZOS VERZIÓHOZ A NEVADA ÉS ARIZONA DLC-K INGYEN ELÉRHETŐEK LESZNEK.
5490 Ft
WWW.SADGAMES.HU
www.facebook.com/SADJatekok
SAD GAMES
1MGN PRO ImagiNation
SCS SOFTWARE

IDEGENGYŰLÖLET MESTERFOKON

XCOM 2

[ÍRTA CHRIS] Azért imádjuk a folytatásokat, mert a legtöbb esetben pont olyanok lesznek, mint amilyeneknek az elődjeiknek kellett volna lenniük, azzal a nagy különbséggel, hogy második nekifutásra már jut idő mindenre. Több tartalom, színesebb, részletesebb grafika, meg egy kis plusz energia, hogy halálra szívassák a játékosokat.

Megrögzött PC-sként mindig is imádtam a stratégiai játékokat. Bár a műfaj az elmúlt években erősen hanyatlásnak indult, a 2010-es Civilization V és a 2012-ben megjelent XCOM: Enemy Unkown bebizonyította, hogy van még keresnivalójuk az ilyen hardcore játékoknak a piacon. E két produkció közül nekem az XCOM okozta a kellemesebb meglepetést, ennél ugyanis a Firaxis csapatának sikerült úgy tökélyre vinni a felújítást, hogy az ügyesen lavírozott a modern játékok nyújtotta megvalósítás és a régi retró élmények között.

Ez a program pedig olyan szuper lett, hogy azonnal folytatásért kiáltott. Egy olyan második részért, amiben helyet kapnak azok az elemek, amelyek a szűkös határidők vagy a túl későn beérkezett ötletek miatt nem kerülhettek be az eredeti epizódba. Ezt kaptuk most meg az XCOM 2 személyében, ami gyakorlatilag tökéletesre csiszolta az alapművet, majd megtoldotta azt egy rakás újdonsággal.

A JÓ IDEGENEK

A sztori szerint 20 évvel járunk az Enemy Unkown eseményei után. A Földet nem tudtuk megvédeni az idegenek támadásaitól, és az XCOM-csapat, amelyet az invázió megállítására hoztak létre, kudarcot vallott. Tagjai szétszóródtak, kisebb ellenálló alakulatokat alapítottak, vagy csak egyszerűen eltűntek. A földönkívüliek az eltelt évek alatt megavárosokat húztak fel szorgosan, ahol olyan élet reményével kecsegtették a földlakókat, amit nehéz volt elutasítani. Betegségeket gyógyítottak, munkát és kényelmet ígértek nekik, és tulajdonképpen létrehozták egy olyan katonai diktatúrát, ami biztonságot nyújtott bárki számára. Az élet az ilyen metropoliszokban nagyon szupernek tűnt, egészen addig, amíg nem kezdtek szárnyra kapni azok a híresztelések, melyek szerint tömegesen tűnnek el emberek a városokban. Valahol itt csatlakozunk a játékba: egy rövid oktató-küldetés keretében kiszabadítanak minket egy kapszulából, és megtudjuk, hogy tulajdonképpen mi vagyunk az első XCOM-csapat parancsnoka, akivel most mehetünk megmenteni a világot. Már megint. Az esélyeink persze egy fikarcnyit sem javultak, sőt inkább a zéróhoz konvergálnak, hiszen mindössze egy maroknyi jó fiúból áll a brigád, az idegenek pedig milliószámra vannak. De szerencsénkre van nekünk egy titkos fegyverünk: az Avenger nevű hatalmas űrhajónk, aminek segítségével ott és úgy törhetünk borsot az idegenek orra alá, ahol és ahogy akarunk. Nosza hát, próbáljuk meg!

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis

MŰFAJ
stratégia

MULTI
van

INFO

Az XCOM 2 2016. február 5-én jelent meg, a hazai üzletekben közel 14 000 forintos áron kapható. A Steam rendszerén aktiválható.

> Az XCOM-sorozat feltámasztása remekül sikerült, a folytatás pedig tényleg mindenben felülmúlja a kiváló elődöt.

REPÜLŐ ERŐD

Az XCOM 2 voltaképpen tök ugyanúgy épül fel, mint az első rész, a részletek azok, amelyeket vizsgálva látjuk, hogy nem szimpla bővítményről van szó. De azért akadnak nagyobb változások is, ezek közül az egyik legszembetűnőbb, hogy fix bázis helyett most egy mozgó platformot kapunk, ennek fedélzetén tengetjük napjainkat egy-egy küldetés között. Ez a hajó különféle blokkokból épül fel: találunk rajta kutatólabort,

Az XCOM 2 nem egy különösebben gyors játék, de az átvezetők jól reprezentálják, hogy élik meg a csapat tagjai a megvívott csatákat.

Az Avengeren számtalan fejlesztést kioldhatunk, hogy egyre hatékonyabbak legyünk az idegenekkel vívott csaták során. Csak győzzük loottal a munkát!

ahol a beérkezett vagy ellopott földönkívüli technológiákat elemezhetjük ki, hogy aztán az így megszerzett tudás birtokában hatékonyabb csapatot hozhassunk létre. Aztán ott a gépészet, ahol fegyvereket gyárthatunk le, páncélokat kovácsolhatunk, vagy olyan hasznos cuccokat készíthetünk, mint a füstgránát vagy a felderítőbomba. Ezenkívül fontos részét képezi az űrhajónak a fegyvertár, ahol embereink pihenhetnek meg két küldetés közt, és ahol a toborzást is végezhetjük. Ez a szekció például lényegesen több lehetőséggel kecsegtet, mint az első részben. Katonáinkat hihetetlen részletességgel szabhatjuk egyedire, az arcszőrzetüktől kezdve, egészen a ruházatukig. Még olyan apróságokba is belenyúlhatunk, mint a fegyverminták,

azok színe, vagy éppen abba, hogy milyen formájú és lencseszínű napszemüveget hordjon emberünk. Persze mindez inkább esztétikai funkcióval bír, gyakorlatilag ennek az egésznek csak annyi az előnye, hogy elpepecselhetünk családtagjaink/munkatársaink pontos másának elkészítésével, hogy aztán végignézzük, ahogy sikoltva pusztulnak el a következő küldetésben.

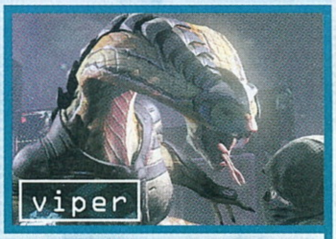
A repülő bázis egyetlen értelme, hogy folyamatosan mozgásban tudunk maradni, és így jóval gyorsabban érhetünk el egyes harci övezetekbe. No meg persze nem tudják az idegenek bemérni a helyzetünket, ami azért is fontos, mert ezúttal radar alatt ügyködünk, csapatunk mögött nem állnak nemzetközi szervezetek, idővel még a levadászásunkat is el kell kerülnünk. Tehát egy sima gerillacsapatot irányítunk, tagjainak pedig sokkal nehezebb a dolguk, mint 20 évvel ezelőtti őseiknek. Az Avengeren a legtöbb időt az irányítóteremben fogjuk tölteni, ahol a szokásos térképnézet tárul elénk. Kiválaszthatjuk, hova akarunk repülni, kiket akarunk megvédeni, vagy honnan akarunk beszerezni supply-pontokat, amelyek voltaképpen pénzként funkcionálnak.

Ebből készíthetünk tárgyakat, sorozhatunk be új katonákat, és nyithatunk meg újabb területeket az űrhajónkon. Nehéz választani, hogy a több felbukkanó eseményből melyikhez repüljünk, a legtöbb esetben nekünk kell eldönteni, hogy hol akarunk segíteni. Megvédjük az ellenállótábort, amit lerohantak, vagy begyűjtjük azt a supply-csomagot, amit találtunk? Próbáljunk kapcsolatot felvenni a helyi ellenállókkal, vagy akadályozzuk meg a földönkívülieket

Az első találkozásaink

A muton faj az egyik legősibb és legádázabb ellenfelünk. Hatalmas méretük miatt nem túl gyorsak, és könnyű célpontok. Sebességüket fegyvereikkel és páncélzatukkal korrigálják ki, amelyek közül nagyon kell vigyázni a plazmagránátjaikra, amiket előszeretettel fognak katonáink nyakába szórni.

A sectoidok ismerősek lehetnek az első X-COM játékból. Puhák, tehát páncélzattal nem rendelkeznek, de pszionikus képességekkel igen, ami rettenetes sok borsot fog az orrunk alá törni a játék elején. Képesek őrületet okozni, átvenni az irányítást embereink felett, vagy akár holtesteket támasztanak fel. Cuki.



A viper egy új szereplő az XCOM-univerzumban, vele is viszonylag hamar összefuthatunk. Hosszúkás nyelvét kilőve képes akár tízmezőnyi távolságról is magához rántani katonáinkat, akik köré csavarodva gúzsba köti őket, majd szép lassan összeroppantja testüket. Veszedelmes egy dög, annyi szent!

Kitti nem tudja, mi van azokban a csúnya tartályokban, de sejti, hogy nem a legújabb intelligens mosószer kifejlesztésén fáradoznak a földönkívüliek.

abban, hogy végrehajtsanak egy tudományos áttörést és jobb páncéllal szereljék fel a katonáikat? Fontos döntéseket kell meghoznunk, amelyek a játék előrehaladtával sem lesznek könnyebbek. Főképp azért, mert idővel úgynevezett Sötét események is nyomasztani fognak minket. Ezek közt akadnak olyanok is, amiknek mibenlétérére csak akkor jövünk rá, ha felderítéspontokat költünk rájuk.

> Az XCOM 2 egyik legnagyobb újdonsága a Sötét események megjelenése: még a játékos sem tudja, hogy ezek mit rejtenek.

Arra is figyelnünk kell, hogy amennyiben az idegeneknek elég időt hagyunk arra, hogy végrehajtsák Avatar-projektjüket (ennek részletei csak nagyon apránként derülnek ki, szóval mi sem lőjük le a poént), akkor kezdhetjük az egész játékot elölről. Ezért aztán nagyon okosan kell taktikázni, mikor és hova akarunk repülni, kiket és hol akarunk segíteni, vagy milyen gerillaakciókat akarunk végrehajtani.

HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK

A taktikai nézet böngészése után a legizgalmasabb rész akkor jön, ha bevetésre indulunk. Itt is számtalan újdonságot kapunk, amelyek közül a terepet érintő változtatásnak tudtunk leginkább örülni. A helyszínek ugyanis jóval változatosabbak és színesebbek lett, amit rendkívül üdítő volt látni az első rész kékes-szürke világa után. Kapunk havas erdőt, szikrázó sivatagot, párás dzsungelt és városi környezetet. Külön jó pont, hogy már ezek a pályák sem fixek, hanem procedurálisan generálták, aminek köszönhetően az újrajátszhatósági érték is jelentősen megnőtt. A harcrendszer az alapjait tekintve nem sokat változott, itt is inkább a színfalak mögé pillantva láthatjuk meg a főbb különbségeket.

Az egyik ilyen például, hogy a karakterosztályok jelentősen átalakultak. A heavyből lett a granadier, kaptunk egy specialistát, aki drónjával képes meghackelni az idegen berendezéseket (lövegtornyokat és szenzorokat egyaránt), és a recon is kapott egy rakás olyan képességet, amivel hasznosabb tagja lesz a csapatnak. Újdonságként megjelent még a játékban a közelharc is, tehát katonáink képesek kardokkal szétcsapni a mocskos idegenek arcát, ami sok esetben rendkívül hasznos tud lenni. Illetve átalakult a lootrendszer, tehát egyes idegenek hullájából felvehetünk fegyverkiegészítéseket is, amiket hazatérve ráaggathatunk mordályainkra vagy páncélöltözeteinkre is. Sőt még társainkat is felkaphatjuk a földről, akiket így kimenekíthetünk a szorult helyzetekből.

És persze megismerkedhetünk egy rakás új vagy teljesen átalakított idegen lénnyel is, akik közül a jól ismert sectoid fogja eleinte a legtöbb borsot törni az orrunk alá, de később bosszankodhatunk majd a mutonok gránátjain is, vagy azon, hogy a viperek nyelvüket kilőve magukhoz rángatják katonáinkat. Maga a harcrendszer viszont maradt a régi, megőrizve annak előnyeit és hátrányait. A körökre osztott szisztéma még mindig

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NINCS IDŐD

Eleinte nagyon nehéz lesz megszoknod, hogy nem mindig jut majd időd arra, hogy mindenhova ellátogass az Avengerrel. Ha például kapsz egy riasztást, nehéz lesz otthagynod a több napos keresést, amit egy-egy supply után indítottál, viszont ha valahol felbukkan egy küldetés, mindig legyen az a prioritás. Ha ugyanis ezt teljesíted, a jutalmad itt is további supply és még pár értékesebb erőforrás lesz.

HAGYD MEGHALNI!

A játék elején úgy fognak hullani az embereid, mint a legyek. Főleg akkor, ha kétcsoportnyi idegent haragítasz magadra egyszerre. Sajnos ez ellen eleinte nem sokat tehetsz, hiszen az alapfegyverek nem túl erősek, páncélok hiányában pedig az életerőd is nagyon alacsony lesz. Amennyiben egy katonádnak még nincs 2-3-as szintje, addig jobb, ha nem próbálod megmenteni őt. Toborozz inkább újakat.

NE TÖKÖLJ!

Nagyon sok küldetést időre kell teljesíteni, tehát korlátozott mennyiségű kör áll a rendelkezésre ahhoz, hogy befejezd azokat. Ilyenkor nem engedheted meg magadnak, hogy csapdát állíts az idegeneknek, vagy körbekerítsd őket. Bíznod kell a szerencsédben és gyakran kell újratöltéssel vacakolnod, ha azt akarod, hogy időben eljuss a célodig. Minden más legyen másodlagos az ilyen küldetések esetében.

szuperlátványos, gördülékeny és rengeteg taktikázásra ad lehetőséget (oldalba kerülések, fedezékek felrobbantása stb.), viszont még mindig szörnyűnek mondható, hogy egyes helyzetekben a katonák úgy látnak és lőnek át tereptárgyakon, mintha azok ott sem lennének. Kihajoláskor belecsúsznak más tárgyakba, tetőkön lőnek át úgy, hogy nem is látjuk még azt, aki a túloldalon van, és nagy ritkán bele is folynak egymásba. Ez persze valamelyest érthető, hiszen nem egy akciójátékról van szó, hanem körökre osztott stratégiáról, ahol inkább a matekozás a lényeg, nem pedig a tökéletes megjelenés, de azért jó lett volna azt tapasztalni, hogy közelebb kerülünk, mondjuk, egy Gears of Warhoz, aminek köszönhetően már minden téren kielégítő lehetett volna az XCOM 2.

KEVÉS VAGY IDE

Viszont fontosnak érzem megjegyezni, hogy ennyire hülyének és bénának még egyetlen játékban sem éreztem magam. Az XCOM 2 ugyanis olyan izzasztóan nehéz lett, hogy még a leggyengébb fokozaton is vért verejtékeztem egy-egy harcjelenet közben.

Aztán rájöttem, hogy a hiba természetesen bennem volt, ugyanis eltökélt szándékomban állt az, hogy nem veszítek egyetlen embert se, de hamar rá kellett jönnöm, hogy ez nem fog működni. Nem szabad kötődni senkihez, nem szükséges órákon át azzal pepecselni, hogy megformáljuk katonáinkat a hihetetlenül részletgazdag tervezőben, ugyanis a következő vagy az azutáni küldetésben úgyis padlót fognak. De ugyanez a helyzet a taktikai képernyőn is, ahol olyan döntéseket hozunk meg, hogy hova repüljünk, kiket mentsünk meg, vagy hogyan akadályozzuk meg az idegeneket abban, hogy befejezzék az Avatar-projektet.

Bár minden kör, minden döntés előtt ment a játék, ennek ellenére egy-egy küldetés (főleg a Black Site bevetések) olyan nehéz, hogy akár órákat is eltölthetünk azzal, hogy játékállásokat töltögetünk vissza, hogy egy új szögből megpróbáljunk bevinni egy olyan lövést, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy a következőben ne pusztuljon ki az egész csapatunk. Ráadásul a legtöbb küldetés időre is megy, tehát nincs lehetőségünk arra, hogy megfontoltan, okosan menjünk előre. Csupán akkor fogjuk érezni, hogy könnyebb a játék, ha új fegyvereket, páncélokat szerzünk, de mire ezeket is összekaparjuk, jönnek a fejlettebb, még pusztítóbb idegen fajok, akik pikk-pakk összecsomagolnak minket.

Viszont tény, hogy mindezek ellenére az XCOM 2 nagyobb, szebb és még addiktívabb lett, mint elődje volt. Nem tudom, hogy miért, de nem voltam képes feladni a harminckettedik szivatósabb csata után sem, mert mikor megcsináltam azokat, úgy éreztem, elértem valamit. Igaz, hogy ehhez már kétszer újra kellett kezdenem a játékot, és túlvagyok egy hevenyészett agyvérzésen is, miután 94 százalékos lövési eséllyel sem találtam el a két centire tőlem álló facelesst, de legalább közelebb kerültem a végcélomhoz: ahhoz, hogy kiűzöm a gonosz, agresszor idegeneket a Földről.

Az izometrikus kameranézet nem véletlenül maradt a körökre osztott stratégiák védjegye: így kiválóan belátni a nagy, fedezékekkel teli csatateret.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2 magos 2,6 GHz CPU, 4 GB RAM, 1 GB GTX 460, 45 GB HDD.

Nem tölteléktartalmat kapunk, hanem alaposan újragondolt képességeket, rendszert és opciókat, amelyeknek taglalására még két oldal sem elég.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Rengeteg kisebb-nagyobb változás jött az előző részhez képest, melyeket egytől-egyig örömmel fogadtunk.

KONTRA

Nem szabad túl sok időt tölteni katonáink testre szabásával, mert túl gyorsan halnak, a játék pedig brutálisan nehéz, ami hamar elveheti a kedvünket tőle.

92%

KERESD A HEGYEKET!

A legtöbb helyzetben az a legcélravezetőbb, ha katonáidat magaslatokra helyezed, és onnan várod, hogy célpontjaid látótávolságba érjenek. Amennyiben fentről nyitsz tüzet rájuk, sokkal több esélyed lesz eltalálni őket, és a fedezékekkel sem kell annyit bajlódni. Arra viszont figyelj, hogyha épületre mászol fel, akkor azt lerombolhatják alólad, olyankor pedig fájni fog a földre puffanás.

MENTS GYAKRABBAN!

Bár az XCOM 2 nagyon sokat ment magától is, egy-egy komolyabb tűzharc megkezdése előtt érdemes manuálisan is menteni egyszer, ahonnan később újrapróbálkozhatsz akkor is, ha már nagyon előrehaladtál a csatában. Az automatikus mentés ugyanis csak 3 körig érvényes. Sajnos gyorsmentés funkciót nem találtunk a játékban, ami miatt szenvedtünk is egy kicsit, de attól még oda kell erre figyelni. Ments sokat!

FEGYVERKUTATÁS

A jól beállított kutatások hasznosak, hiszen segítségükkel olyan felszereléshez juthatunk, mellyel jelentősen növelhetjük esélyeinket a harcmezőkön. Igyekezzünk olyan kutatásokat indítani, amiknek eredményei új fegyverek lesznek, amelyekkel sokkal több esélyünk lehet a magasabb életerővel, páncélzattal rendelkező földönkívüliek elpusztítására. Az összes többi kütyü és páncélfejlesztés ráér később.

HACKELJ SOKAT!

A hackelés segítségével sokszor egy-egy küldetés kimenetelét is eldönthetjük. A hackelő drónok ugyanis képesek lehetnek lövegtornyok átállítására is, melyeknek köszönhetően jóval több esélyünk lesz támadóink ellen. Sőt sikeres hackelés esetében még több körig tartó bónusz-tulajdonságokat is kaphatunk. Karakterfejlesztésnél mindig gondoskodjunk arról, hogy legyen egy jó hacker a csapatban.

ZÉRÓ MEGLEPETÉS

resident evil zero

[ÍRTA BŐJTI]

NOHA NEM KELL MINDENT MEGMAGYARÁZNI, 14 HOSSZÚ ESZTENDŐ UTÁN VÉGRE BÁRKI ÁTÉLHETI A KLASSZIKUS, ELSŐ RESIDENT EVIL ELŐZMÉNYEIT BEMUTATÓ NULLADIK EPIZÓD TÖRTÉNÉSEIT. A KÉRDÉS MÁR CSAK AZ, HOGY MENNYIRE MŰKÖDHET A MÁRA KISSÉ IDEJÉT MÚLT MECHANIKA.

Na, jó, a 2015 elején kiadott Resident Evil HD bizonyította, hogyha nyögvenyelősen is rázódunk vissza az egykoron természetes irányításba és rendszerbe, a klasszikus részek még mindig sokkal nagyobb élményt nyújtanak, mint bármelyik folytatás a negyedik sorszámozott epizódtól kezdve. Köszönhető ez a rendkívül nyomasztó hangulatnak, illetve a valóban túlélésre összpontosító játékmenetnek, ami a rengeteg fejtörő megoldása mellett azt is megköveteli a felhasználótól, hogy minimális eszköztár birtokában abszolválja a legkeményebb helyzeteket. A zombik és mutánsok pedig tesznek arról, hogy megnehezítsék az előre haladást. Az eredetileg Nintendo GameCube-ra készült nulladik RE ezt a hagyományt viszi tovább, méghozzá néhány újítással (legalábbis az első részhez képest), továbbá teljesen HD-ba húzva, stabil és folyamatos képfrissítéssel.

A RESIDENT EVIL-SOROZAT KLASSZIKUS EPIZÓDJAINAK HANGULATA ITT IS VISSZAKÖSZÖN, A MÁR ISMERT ÉS KISSÉ ÓDIVATÚ JÁTÉKMENET BÁJAIVAL.

TALÁLKOZUNK A VONATON

A Resident Evil 0 felütése csillagos ötöst érdemel. A technikai problémák miatt idő előtt földet érő helikopterből kikászálódva megtalált vonat nagyszerű játszótér, ahol az újonc Rebecca Chamberst irányítva először futhatunk össze mindenféle ocsmánysággal. A felbukkanó zombik mindig rosszkor és rossz helyen állják utunkat, a rothadó testű kutyák pillanatok alatt szétcincálják hősnőnket, a kis paraziták pedig heveny rosszullétet okozhatnak. Még szerencse, hogy ott van nekünk a tapasztalt veterán, avagy a bűnözőnek beállított, szökésben lévő Billy Coen, aki ugrásból, a levegőben úszva lő szét bárkit és bármit, egymondatosai pedig nagyobbat ütnek, mint Chuck Norris.

Rosszfiúnak hitt emberünk a kellő időben megjelenve sokat segít Rebecca nyomozásában és túlélésében. Sőt a Resident Evil 0 egyik nagy újítása a „partner zapping", ami a maga idejében még úttörőnek számított, tulajdonképpen a későbbi részek kooperatív vonala ezt a rendszert vette át. Itt azonban mi irányítjuk mindkét szereplőt, bármikor válthatunk közöttük egy gombnyomással, illetve felszerelésüket is variálhatjuk, ha egymás közelében vannak. Továbbá egyszerűbb parancscsal is elláthatjuk követőnket, aki innentől adott helyre áll, vagy éppen a nyomunkba szegődik hűséges társ módjára. Eltérés persze van köztük, így míg az öngyújtóval rendelkező Billy fiú keményebb, marconább típus, jobban állja a sarat, nehezebb tereptárgyakat is megmozgat, addig Becca ért a gyógynövények összemixeléséhez, ráadásul elfér a kisebb járatokban is. Ezen irányelveknek megfelelően kell tehát váltogatnunk őket, hogy túléljük a megpróbáltatásokat, és utánajárjunk a rejtélynek, ami egy ismeretlen, mégis ismerős helyszínre vezeti rögtönzött csapatunkat.

MIT AKAR EZ A MARCUS?

A rövidke, nagyjából egyórás felvezetést követően ugyanis elhagyjuk a vonat kellemes és jól eltalált közegét, majd nekiállunk felfedezni az Umbrella egy eldugott központját, ahol a háttérben Wesker (a sorozat csúnya bácsija) keveri a trutyit. Illetve feltűnik még egy, a parazitákkal gyengéd érzelmi kapcsolatban álló idegen, aki láthatóan bosszút állna a vállalaton egy múltbéli sérelméért. Gyakran felmerül az egykori góré, Marcus neve is, aztán ahogy haladunk előre a történések mentén, lassan összeáll a kép.

Persze ehhez rengeteg kihívással kell szembenéznünk, és ebbe a halmazba beletartoznak a hagyományos fejtörők is, amik többnyire a tárgyhasználaton, a különböző hozzávalók kombinálásán alapulnak. Tehát: találunk egy táskát, abban van egy kártya, de hogy ki tudjuk venni, kell keresnünk két kis ékszerkulcsot, amik közül az egyik egy dobozkában van. Ha mindezt megtaláltuk,

ADATOK

KIADÓ
CAPCOM

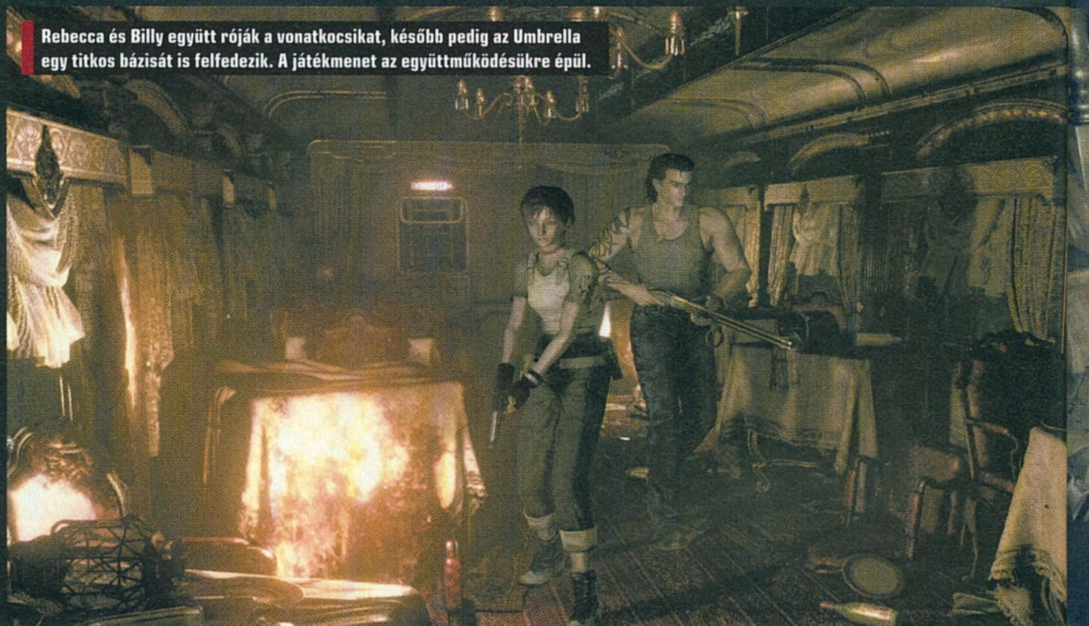
FEJLESZTŐ
CAPCOM

MŰFAJ
akció

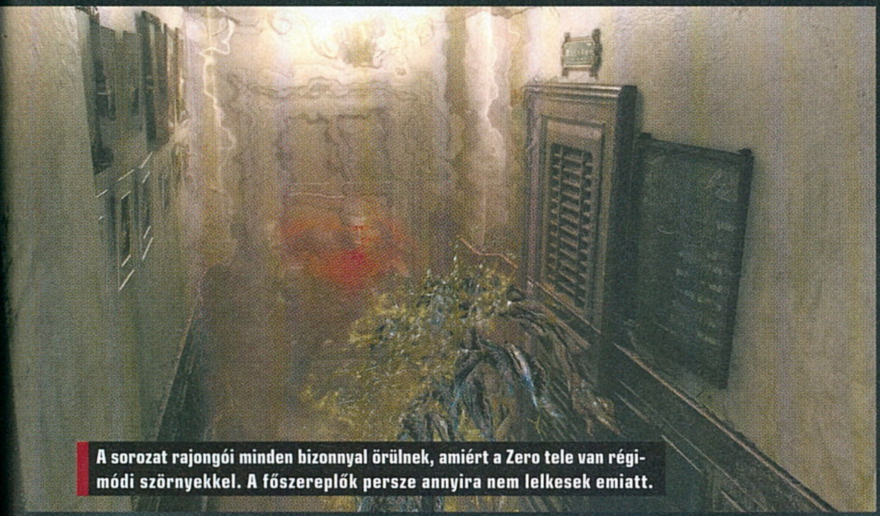
MULTI
nincs

INFO

A Resident Evil 0 HD Remaster 2016. január 19-én jelent meg. A Steamen 19,99 euróba (kb. 6000 Ft) kerül.



Rebecca és Billy együtt róják a vonatkocsikat, később pedig az Umbrella egy titkos bázisát is felfedezik. A játékmenet az együttműködésükre épül.



A sorozat rajongói minden bizonnyal örülnek, amiért a Zero tele van régimódi szörnyekkel. A főszereplők persze annyira nem lelkesek emiatt.

összehoztuk, miénk a kódkártya, amivel végre kinyithatjuk azt a hülye ajtót, ami előtt húsz perce toporgunk ennek a szisztémának köszönhetően.

Az tehát kösse fel a gatyáját, aki mindent szeretne megtalálni, mindenhova be óhajtana jutni, elvégre a példázott feladványokon túl rengeteg szörny is feltűnik, „életüket" pedig nem adják könnyen. A hagyományos járkálókon túl a megszokott kutyák, pókok, egyéb mutánsok is feltűnnek, de ne aggódjunk, elég széles a felhozatal, korábban nem látott monstrumokkal is meggyűlik a bajunk.

JÓ, DE NEM IJESZTŐ

Érdekes újítás volt egyébként a Resident Evil 0 esetében, hogy a sokat piszkált ládákat kivették a fejlesztők, ezzel kicsit megbuherálva a már berögzült megoldást a túlterheléssel szemben. Miközben a mentés továbbra is az írógépeknél történik, a minden létező fizikai törvényt felülíró tároló alkalmatosságok eltűntek, helyettük viszont megjelent az opció a nálunk lévő tárgyak lerakására. Ezt használva bárhol elhagyhatunk egy növényt, kulcsot vagy némi lőszert, hogy aztán később az adott szobába visszatérve újból felvehessük az immáron szükségessé váló felszerelést. Vannak pontok a végigjátszás során, amiknél ez a metódus rendesen működik, de az mondjuk megkérdőjelezhető, hogy mennyire szórakoztató a fél házat újra bejárni csak azért, hogy egy korábban kiselejtezett tulajdonunkért visszacaplassunk. Mert a befogadó képességünk meglehetősen véges, ráadásul vannak duplahelyet foglaló fegyverek is, amikhez a lőszerutánpótlás sem árt – hopp, máris ugrott a rendelkezésre álló tárhely fele. Egyébiránt gyilkoló szerszámok terén nagyjából a hagyományos felhozatalt kapjuk (kés, eltérő lőszerrel működő gránátvető, normál pisztoly, molotov, magnum, shotgun), plusz egy nagyszerű eszközt, amivel a magaslati pontokra is felhúzhatjuk magunkat.

Maga a partnermód egyébként jól működik, a mesterséges intelligencia nem a legjobb, de általában igyekszik segíteni – máskor meg persze beáll elénk, hogy még csak véletlenül se tudjunk haladni. Mindenképpen érdekes megoldás a páros módszer, ami feldobja a kalandot, pláne akkor, mikor a különvált hősöket kell irányítani, mondjuk egy kis szervizlift segítségével megoldva a szükséges tárgymozgatást. A nulladik epizód mindazonáltal nem formabontó, nem újító, a megreformált tárgykezelés mellett inkább csak a vonatos kezdés és a karakterváltás nyújtott újdonságot már a saját idejében is. Ilyen formában az Umbrella komplexuma a bevált formulákat puffogtatja el, de azon zsigeri rémisztgetés nélkül, ami az első két rész főbb hozzávalója volt. Jól működik, hangulatos, csak éppen nem lep meg szörnyetegeivel, azok megjelenésével.

Persze ez még így is a jobb „folytatások" közé sorolható darab, ami hű a szériához, ráadásul az 1080p és a stabil 60 fps is jót tett neki, miközben a hang is újra lett keverve. Külön kiemelendőek a félig renderelt hátterek a plusz kiegészítésekkel: emiatt a látvány elsőrangú, mégis élettel teli, elvégre a szél fújja a függönyöket, néha meg-megmozdul valami a háttérben. A sötétben, kontrollerrel átélt élmény önmagáért beszél az elsőre hét-nyolc, másodjára öt óra alatt elérhető végigjátszás során. A pluszban megnyitható Wesker mód viszont kicsinálja a teljes, a túlélésre kihegyezett rendszert (a Billy helyét átvevő partner brutálisan erős), az átvezetők meglehetősen csúnyák, de összességében ez még egy olyan rész, amivel rajongóként nagyon szívesen játszunk. Hála többek közt az átdolgozott irányításnak, ami a régi, tankszerű mozgást nagyszerűen modernizálta. Tehát jó kis felújításról beszélünk, ami a korai epizódok mintájára készült, még ha nem is olyan zseniális, mint mondjuk a második, vagy a Code: Veronica. De legalább a Nintendo konzoljainak hiányában is leülhetünk elé, ami ennyi idő után elég nagy szó.

ORIGINS COLLECTION A LEGNAGYOBB RAJONGÓKNAK

Aki esetleg kivárt, és tavaly óta nem vette meg az első rész felújított változatát, az most örülhet, elvégre dobozos formában megjelent a Resident Evil Origins Collection, ami csökkentett áron, egyben kínálja azt is, a most kiadott Resident Evil 0 HD Remaster társaságában. A központi menüből bármelyiket elindíthatjuk a duóból, mindkettő saját achievementekkel (vagy éppen trófeákkal) rendelkezik. Az első epizód újrakiadásáról egyébként a 2015/2-es számunkban McMackó írt két oldalon keresztül, egyetlen komolyabb hibájának csak annyit felhozva, hogy mégiscsak egy újrakiadásról van szó. A 90 százalékos eredmény azonban önmagáért beszél, ha pedig ehhez hozzáadjuk a mostani Zero 80 százalékát, akkor elmondhatjuk, hogy kifejezetten jól járunk a kollekció megvásárlásával.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2,4 GHz vagy hasonló CPU, 2 GB RAM, GeForce GTX 260 vagy hasonló VGA, 13 GB hely.

Nem a legjobb része a sorozatnak, de mégis egy olyan klasszikus, ami elé élvezet leülni, ráadásul végre bárki játszhat vele a Nintendo konzoljainak birtoklása nélkül is. Emellett a felújítás minőségére sem lehet komolyabb panaszunk.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Sok esetben kimondottan szép, a renderelt hátterek látványosak, a páros megoldás még mindig működik, a vonatos indítás pedig felejthetetlen.

KONTRA

A mechanikája mára már kicsit megkopott, plusz a tárhelyünk is eléggé véges, ami nem egyszer komolyan megnehezíti a dolgunkat – na, nem mintha amúgy könnyű lenne a túlélés.

80%

MYTHIKUS

THE WITNESS

[ÍRTA OBO] PAPÍRT, CERUZÁT KÉSZÍTSETEK MAGATOK MELLÉ, JONATHAN BLOW RÉGÓTA VÁRT MÁSODIK JÁTÉKA, A THE WITNESS MEGÉRKEZETT ÉS KOMOLYAN MEGDOLGOZTATJA A SZÜRKEÁLLOMÁNYT! A REJTÉLYES SZIGET RENGETEG TITKOT REJT, MINDENT PEDIG CSAK A LEGOKOSABBAK FOGNAK FELTÁRNI.

Jonathan Blow neve ismerősen csenghet azok számára, akik szeretik az indie játékokat, ugyanis a kaliforniai származású tervező nevéhez fűződik a Braid, ami az unalomig ismételt platformer zsánert rázta fel, mégpedig az idő folyásának különböző módokon való babrálásával. A játék, amely üdítően újszerű volt, megérdemelten lett nagy siker, és nem csak kritikai szempontból, hanem az anyagiak terén is, így Blownak lehetősége nyílt arra, hogy szinte azonnal nekiláthasson következő projektjének. Abban a szerencsés helyzetben volt, hogy a pénz nem jelentett akadályt, így csak képzelőereje szabhatott határ annak, hogy mihez kezdjen – ám épp ez volt az, ami a legjobban hátráltatta. A The Witness kezdetben csak egy kisebb munka lett volna, ám ahogy múlt az idő, valahogy mindig előkerült egy új ötlet, amit be kellett építeni, a betervezett 5-6 órás játékmenetből így 100 óra lett, a feladványok pedig hatványozódtak. Végül nyolcévnyi fejlesztés kellett ahhoz, hogy a The Witness a boltokba kerüljön, de abszolút megérte a böjt, kiválóan sikerült ugyanis a szigeti rejtvényfejtés.

HOL VAGYOK?

A játék a szó legszorosabb értelmében a semmi közepére helyez bennünket, egy tenyérnyi méretű szigeten. Az óceán közepére pottyantott földrész kocogva alig pár perc alatt átszelhető, a körtúra során pedig különböző, egymástól gyökeresen eltérő, de a maga logikájával valahogyan mégis szorosan összekapcsolódó régiókba botlunk – azt a benyomást kaptam, hogy a tervezők végighaladtak a kedvenc helyszíneiken, és igyekeztek az összest beépíteni, egy olyan színes kavalkádot alkotva, ami minden sarkon képes meglepetést okozni. A kezdőpont például egy romos bástyaféle, aztán egy, az arany és a vörös minden árnyalatát felvonultató őszi erdő jön, aminek közvetlen szomszédságában egy középkori falucska, egy királyi kastély, ősi rejtélyeket hordozó sivatag és vakítóan fehér kőbánya várja a látogatókat. A sziget másik felén egy kutatóbázis, fülledt őserdő és a mocsár felett, a fák tetejére épített település is meglátogatható, az egész pedig egy hegy árnyékában pihen. A területek éles átmenet nélkül váltják egymást, mintha egy különös, nem evilági helyre keveredtünk volna, erre az érzésre pedig ráerősít a választott vizuális tálalás, aminek kiötlésében, nem mellesleg, nagy szerepet játszott egy honfitársunk, Spanyol Orsolya, aki 2011 óta dolgozik a játékon. A The Witness grafikája nem egészen realista, de nem is teljesen stilizált, valahol a kettő között helyezkedik el az elnagyolt, ám mégis a valóságban gyökeredző modelljeivel és az élénk színekkel operáló, egy képeslapról kölcsönvett palettájával. Lenyűgöző látványt és lebilincselő élményt nyújt a sziget megismerése, a hely igazi ereje pedig abban rejlik, hogy minél tovább nézzük, annál több részletet fed fel előttünk – a játékkal töltött órák során

ADATOK

KIADÓ
Thekla, Inc.

FEJLESZTŐ
Thekla, Inc.

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

INFO

A The Witness 2016. január 26-án jelent meg. A Steamen 36,99 eurót (kb. 11 500 Ft), kérnek érte. A játék PS4-re is kapható 11 390 forintos áron. A The Witness csak digitálisan jelent meg.

Marci és Tibi, a két rakodómunkás a mai napig nem érti, miért kellett betonba önteni őket, de bevállalták, mert a főnök dupla borravalót ígért.

NINCS ÚJ A NAP ALATT?

MYST

A The Witness fő inspirációját jelentő klasszikus. A helyszín itt is egy lakatlan sziget, ahol megoldásra váró feladatok várnak, bár más jellegűek, mint amiket Blowék találtak ki, illetve a történet kevésbé zavaros.

(1993)

REALMYST

Az eredeti Myst felújított változata. A játék itt már szabad mozgást és kipofozott/kibővített grafikát kapott, illetve még egy játékteret, amelyet a kibővített befejezés részeként teljesíthettünk.

(2014)

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

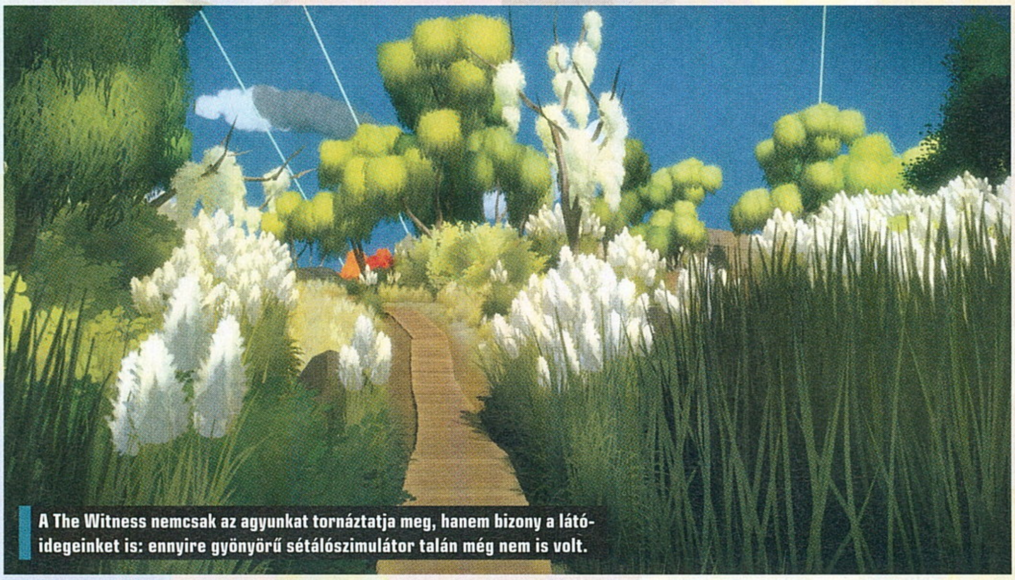
A The Astronauts játéka is a Myst tövéről fakadt, de meglehetősen messze került attól, ugyanis sokkal inkább egy interaktív történet, mintsem puzzle játék a vidéki falu rejtélyének megoldása.

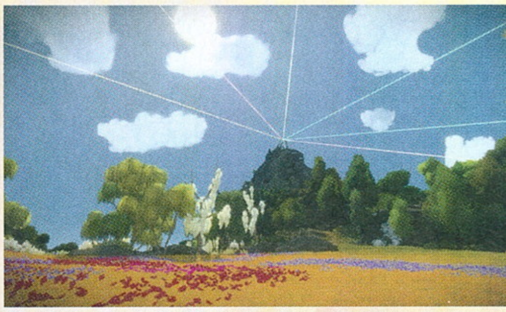
(2014)

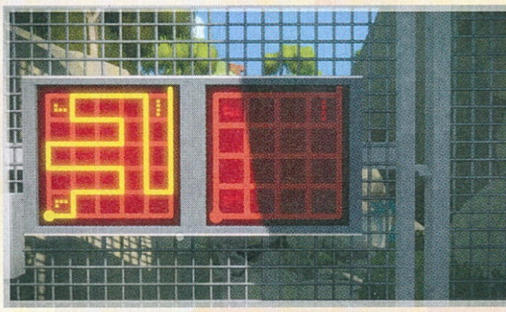
QUERN

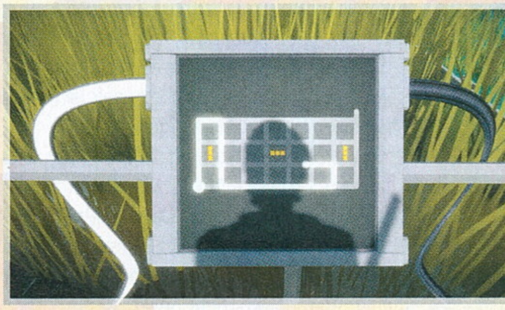
A hazai Myst. A fiatal fejlesztőkből álló Zadbox Entertainment igyekszik modern köntösben és friss ötletekkel kiegészítve elhozni mindazt, amivel 1993-ban megismertetett minket a Cyan Worlds.

(2016)


A The Witness nemcsak az agyunkat tornáztatja meg, hanem bizony a látóidegeinket is: ennyire gyönyörű sétálószimulátor talán még nem is volt.







egymást érik az érdekes felfedezések, amik egy gazdag, ősi múltat és egy absztrakt történetet sejtetnek.

Igazából maga a sziget a főszereplő, mintsem az a névtelen, hangtalan és arctalan alak, akit irányítunk, ám a hely nem akar beszélni hozzánk. Magyarul konkrét, könnyen érthető történetre ne számítson senki! Már ahhoz is komoly erőfeszítések kellenek, hogy minket hülyének, sőt eleve egy bizonyos szintű intelligenciát vár el attól, aki a szigetre merészkedik. Ráadásul egy csöppnyi segítséget sem kap a játékos. Nincs hagyományos értelemben vett betanítás és súgó sem, itt mindenre magunktól kell rájönnünk.

A feladványok megoldásának első lépésében bemelegítő kirakósokat kapunk, amik megismertetnek a szabályok-

SOKAT VÁRTUNK A MYTH VALÓDI UTÓDJÁRA, DE TALÁN KIJELENTHETJÜK, HOGY VÉGRE TÉNYLEG MEGÉRKEZETT.

feltárjuk a narratíva darabjait, hiszen hangfelvételeket kell levadászni, illetve különösen nehéz feladványok megoldásával videókat elindítani. De ha ez mind meg is van, a filozófiai mélységekbe merülő mondanivaló nehezen értelmezhető marad, így a játékosok többségének a kirakósokkal kell beérnie – szerencsére ezek nagyon jók lettek.

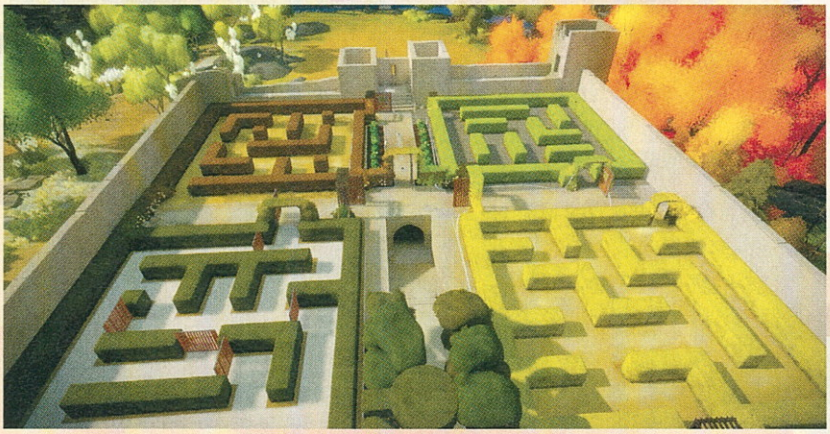
HEURÉKA!

A feladatok átfogóan a következőképpen írhatóak le: előttünk van egy négyzetrácsos panel, aminek kezdőpontjából kacskaringós utat kell vezetnünk a kijáratig. Ez ismétlődik a szigeten több mint 660 alkalommal, de úgy, hogy a vonalak rajzolgatása soha nem lesz unalmas. A kihívás folyamatos, ami annak köszönhető, hogy Blow nem néz kal, majd ezeket az iránymutatásokat kell alkalmaznunk a továbbiakban is. Az egész folyamat nagyon természetes, finoman, lépésről lépésre jutunk el az egyszerűtől az agyvérzés közeli nehézségig. Amíg először csak a négyzetrács alkotta labirintus kijáratát keressük, addig a következő puzzle-ben már fekete pöttyöket kell a vonalunkkal lefedni (összegyűjteni). De van olyan is, amiben színes négyzetek várnak arra, hogy körbekerítsük azokat, illetve előkerül olyan feladvány, amelyben egyszerre két, egymás mozgását tükröző vonalat kell rajzolni, ráadásul úgy, hogy az egyik láthatatlan – és ezek még az egyszerűbbek közé tartoznak!

Blow és csapatának kreatív elméi mindent kihoztak az alapvetően egyszerű ötletből, amelyhez egy tökéletesen illeszkedő játékmenetet terveztek. A The Witness alaptétele a felfedezés öröme: ahogy körbejárjuk a szigetet, megismerve annak minden érdekességét, úgy érezzük, tanultunk valamit, és ugyanezt az érzést kapjuk meg a feladványok teljesítésével is. Mindegyik egy többé-kevésbé világos logikát követ, aminek megértése ugyanolyan öröm, mint az adott panel sikeres megoldása – lehet, hogy elsőre nem egyértelmű, mit kell csinálni, de higgyétek el, ott van a súgó, beépítve a világba, egy árnyék, egy faág vagy akár a madarak csicsergése is segítség lehet, csak nyitott szemmel kell járni!

FELADAT TELJESÍTVE

A The Witness az év első igazán innovatív játéka, és a puzzle címek legújabb kiválósága. A teljesítése során számtalanszor a világ legnagyobb zsenijének érezhetjük magunkat egy-egy bonyolult feladvány megoldása után, de ugyanilyen gyakorisággal verhetjük a falba fejünket, amiért nem vettük észre az egyértelmű utalást, pedig kiszúrta a szemünket. Mindez egy csodálatos, misztikummal teli világban vár ránk, ami a megjelenése óta foglalkoztatja a szépen gyarapodó közösséget, újabb és újabb elméletek és magyarázatok gyártására sarkallva azokat, akik értelmet keresnek a látottakban. Le a kalappal tehát Jonathan Blow és persze csapata, a Thekla előtt, megint sikerült egy csodálatos játékot alkotni.



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,8 GHz CPU, 4 GB RAM, Intel HD 4000 GPU, 4 GB HDD.

A Myst legjobb és legrosszabb pillanatait egyszerre idézi meg Jonathan Blow, a Braid készítőjének legújabb játéka, ami kemény fejtörőkkel várja a stílus rajongóit.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nagyszerű látvány, érdekes helyszín, rejtélyekkel teli világ és ördögien ravasz, egymásra épülő feladványok.

KONTRA

Néhány feladat túlságosan is nehéz, a szabályok nem minden esetben világosak, a történet pedig jóformán értelmezhetetlen.

88%

JOEL EVAN GREEN EMLÉKÉRE

That Dragon, Cancer

[ÍRTA BÜJTI] Bár sok esetben sajnos megosztott a videojátékos társadalom (konzol vagy PC, miközben nem a vas, hanem az élmény számít; BF vagy CoD – ugyan már!), vannak örökérvényű klasszikusok, amelyek mindenki szívét elrabolják, vagy éppen érzelmi hullámvasutak, amiknél együtt sírunk és nevetünk. A That Dragon, Cancer előbbire kiváló példa.

Élményjátékok. Többnyire az indie fejlesztők vesszőparipája, hogy olyan felfedezéssel és érzelmekkel teli kalandokra küldik a vásárlókat, amik nem is kifejezetten játékok. Szomorúsággal, vidámsággal, lélekkel teli utazások ezek, amiket sok esetben sétálószimulátornak is nevezünk. Legalábbis az igényesebb produkcióknál, amiken látszódik, hogy a befektetett időn túl szív is van bennük. A That Dragon, Cancer elsőre ebből semmit nem sejtet, a képekre nézve azonban megláttam benne valamit – valamit, ami nem hétköznapi, nem szokványos. Azután Chochóval utánaolvastunk a sztorinak, ettől a ponttól kezdve pedig egyértelművé vált, hogy a sajátos grafikai megvalósításon túl a Numinous Games alkotása rendelkezik még valami hatalmas pluszszal, ami miatt kötelező helye van a magazinunkban. Hogy pontosan mi is a történet, arról (ha még nem hallottál erről a címről) egyelőre nem rántom le a leplet, de azt garantálhatom, hogy nem sétagaloppról van szó. És bár a program igazi kihívást nem nyújt, a végigjátszás nyújtotta mindösszesen kettő órát rendkívül nehéz és megterhelő feladat végigülni a monitor előtt.

A That Dragon, Cancer esetében nehéz a szó klasszikus értelmében vett játékmenetről beszélni, hisz tulajdonképpen emlékeken sétálunk keresztül.

JÁTÉK A PARTON

Az indítás után, a belső nézetes, fura, némileg szürreális képsorok egyből érdekes felütéssel keltik fel az ember érdeklődését. Konkrétan egy kacsát irányítunk a tóban, miközben a partról egy kisfiú dobálja a kenyérdarabokat a vízbe. Kuncogás, testvéri és szülői párbeszédek zajlanak le, csak ezekből következtetjük ki, hogy a kis Joel beteg. Hogy mi baja, azt még nem tudni biztosan, mindenesetre élvezzük az együtt töltött időt és a napot, amikor egy tollas jószág mennyei csengettyűkéhez hasonlatos hangokat csal ki egy kisfiúból. Azután változik a környezet, némi sétát követően egy játszótéren találjuk magunkat. Teendőnk továbbra sem sok van: a hintához közelítve és a csúszdánál egyaránt elszórakoztathatjuk a gyermeket. Azután jön egy telefonhívás, a part egy másik szegletébe sétálunk, és a szomorú, rendkívül melankolikus vonós zene társaságában már egy kórházi ággyal állunk szemben. A sors kegyetlen...

A nagyjából kétórás túra végig hasonlóképpen működik. Az aktuális személy bőrébe bújva kijelöljük, hova szeretnénk menni, és bár lehetőségeink korlátozottak, minden fontos területet felfedezhetünk. A mechanika kimerül a kéz és láb ikonnal jelzett, interaktív környezet megtekintésében, használatában, a háttérben pedig – általában a szülők tapasztalásait megismerve – szépen lassan kibontakozik, hogy mi a baja Joelnek, milyen úton sétálunk végig.

ADATOK

KIADÓ	**Numinous Games**
FEJLESZTŐ	**Numinous Games**
MŰFAJ	**kaland**
MULTI	**nincs**

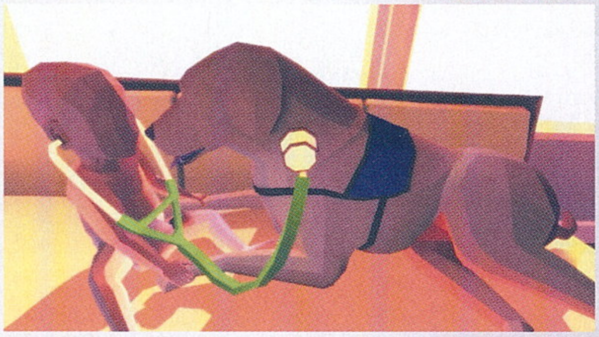
INFO

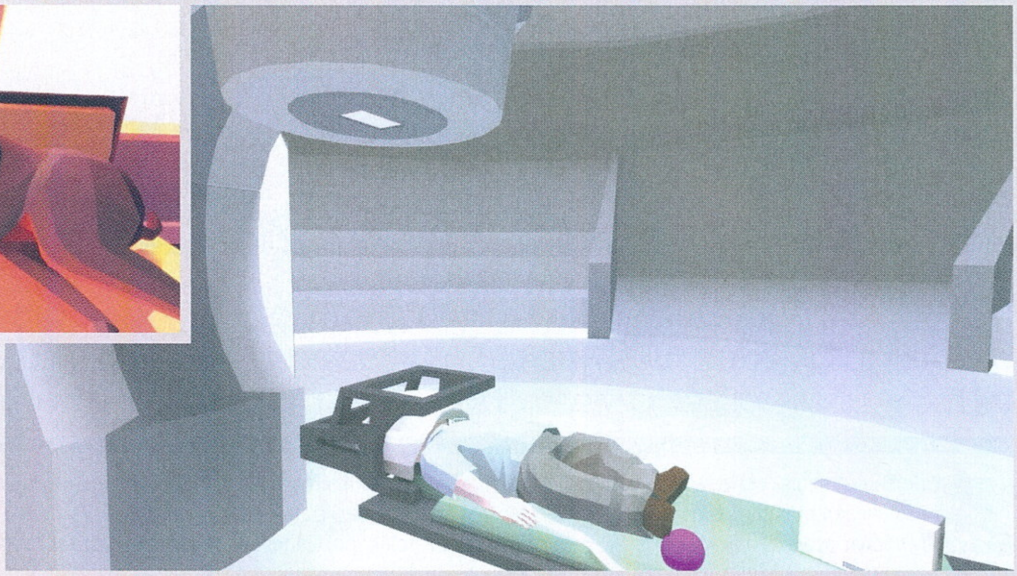
A That Dragon, Cancer 2016. január 12-én jelent meg. A Steamen 14,99 euróba (kb. 4600 Ft) kerül.

MILYEN KEVÉS AZ IDŐNK...

Elhangzik már a játék legelején is: „Soha, senki nem tudja, milyen kevés időnk van...” – és valóban. Éljük mindennapjainkat, sokan belefásulunk a szürke hétköznapokba, az apró „csodákat” pedig nem értékeljük, ahogy egymást sem. Mert ki tudja, mikor jön valami szörnyűség, ami elveszi szeretteinket? Senki. Soha, senki. Most már nem árulok el ezzel nagy titkot: a That Dragon, Cancer valós események alapján készült. Bryan és Amy Green gyermekénél, Joelnél kicsivel az első születésnapját követően fedezték fel az agytumort, ami végül, négy év küzdelem után a kisfiú halálát okozta. A család által bemutatott produkció pedig ennek a harcnak állít emléket. Nem konkrét játék, aminek beleszólhatunk a pillanataiba, megváltoztathatjuk azokat, hanem szörnyű krónika az egyik legborzalmasabb eshetőségről – arról, amikor egy szülő elveszíti a gyermekét. Minden momentum, minden egyes párbeszéd a való életből

Az értékelés ez esetben nem a játéknak, hanem a benne foglalt érzelmi töltetnek, és persze a fejlesztőknek szól.





lett átkonvertálva, a házi felvételekről beimportált hangok és beszélgetések mellé Amy és Bryan monológjai furakodnak be időnként. No meg persze a vonós hangszerek, a billentyűfutamok, amik garantáltan hozzá tesznek a nem mindennapi élményhez.

Van olyan pontja a That Dragon, Cancernek, aminél kisgyermekes apaként azt mondtam, hogy „idáig bírtam, ne tovább!", de a könnyek tengerén, a fájdalom óceánján is túl lehet evickélni, ha van bennünk erő. A Green szülőkben volt, minden nap imádkoztak, és még akkor is ott álltak kisfiuk mellett, amikor a közel ötéves gyermek vigasztalhatatlanul zokogott, már-már belefulladva a saját sírásába. A legszörnyűbb az egészben, hogy mindezt mi is megtapasztalhatjuk – ez az a pont, aminél elgondolkozunk azon, mi is a Numinous Games alkotása. Mert videojátékként nehezen értékelhető vagy éppen értelmezhető. Emlékként, emlékképek megragadásaként és teljes bebiztosításaként azonban van létjogosultsága, ahogy művészeti formaként is. Mert a program a szörnyű pillanatok, a fájdalom és a könnyek után azért hoz némi megnyugvást, ami elűzheti a nap elől a fekete felhőket. Amíg azonban idáig eljutunk, szinte biztosan összegyűlik a szemünk sarkában némi bánat, de nincs ezzel semmi gond, ez a természetes.

JOEL, A BÉBI LOVAG

Abban, hogy Joel történetét rengetegen megtámogatták a Kickstarteren, sőt még a Razer is teljes mellszélességgel az ügy mellé állt, semmi meglepő nincs. Mint azt már említettem, a That Dragon, Cancernek videojátékként megkérdőjelezhető a milyensége, a tartalma. Azonban ezen túl kell látnunk, a benne rejlő szív és lélek jelenlétét kell megtalálnunk, értékelve mindazt, amit a traumán átesett szülők megosztottak velünk. Annyira privát, annyira mély ez a tapasztalás, amilyet kevesen adnak át. Hogy ennek a sziklányi tehernek csak egy részét átvehettem a produkció megismerésével, az számomra megtisztelő, nem az alkotóknak. Ők csak emléket állítottak a kisfiuknak. Emléket, melyben a játszótér, a vérátömlesztés, a kórházi kisautós verseny, egy-egy jegyzet, egy játéktermi automata egyaránt fontos, nélkülözhetetlen kellék.

A kis létszámmal összehozott alkotás nem minden esetben felel meg az elvárásoknak, az irányítás kicsit fura időnként, szabadságot meg ugye szinte egyáltalán nem kapunk, de narratív, művészeti előadásként nézve máris más az összkép, ami hagyományos módon talán nem is pontozható, értékelhető. A cikk végén szereplő százalék ennek megfelelően nem hasonlítható össze szinte egy videojátékos élmény kritikájának végeredményével sem – ez most Joel szüleinek szól, valamint annak, ahogy a szó szoros értelmében vett alkotókként kitárták a nagyérdemű elé minden fájdalmukat és vívódásukat, amit négy hosszú éven át kellett megélniük. ▣

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1,8 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, 512 MB VRAM-os VGA, 5 GB hely.

Egy olyan út ez, amit nem szívesen, nem örömmel járunk be, de mikor a végére érünk, mégis megkönnyebbülünk, illetve köszönetet mondunk az alkotóknak azért, hogy részesei lehettünk az általuk megismert utazásnak.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **10%**

PRO

Szívvel és lélekkel teli élményjáték, ami érzelmi hullámvasútként viszonylag magasra is felrepíti a felhasználót, de pokoli mélységekbe is viheti.

KONTRA

Apró furcsaságok az irányításban. Játékként nagyon nehezen értékelhető, élményként pedig egyáltalán nem vidám.

99%

Amiken garantáltan sírni fogsz!

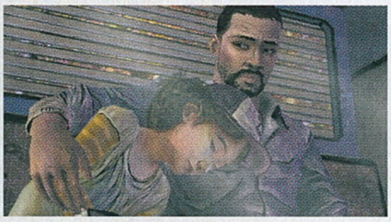
Videojátékok, amiknek egy-egy pillanatában biztosan végiggördül egy könnycsepp az arcodon... ne szégyelld, te is ember vagy!

The Last of US (2013)

A Naughty Dog PS-exkluzív, túlélésre összpontosító horrorjátéka nem is kifejezetten a félelemkeltés, hanem inkább az elmesélés terén működik. Az érzelmi szálak és emberi kapcsolatok bemutatása nagyszerű, ahogy a felvezetés is, ahol megismerjük a főszereplőt és kislányát. Amikor pedig Joel elveszíti a gyermeket, Troy Baker hangjátékának hála mi is megborzongunk.

The Walking Dead: Season One (2012)

A Telltale Games zombis, epizodikus alkotása talán a legjobb a csapat felhozatalából. Szereplői soha nincsenek biztonságban, több jelenetnél is összeszorulhat a torkunk, azonban a teljes végigjátszás alatt megismert érzelmi kapocs a főszereplők, Lee és Clementine között lehetővé teszi, hogy a végjáték után könnyek áztatta arccal nézzük végig a stáblistát.



To the Moon (2011)

RPG Makerrel történetközpontú élményjátékot készíteni? A Freebird Gamesnek sikerült. A 2011-es videojáték a technikai alapok ellenére olyan sztorit mutat be, ami után szem nem maradhat szárazon. Hogy egy haldokló ember utolsó kívánságának teljesítését az interaktivitást alig tartalmazó játékmenettel hogyan lehet párosítani, arra a To The Moon a legjobb példa – kötelező darab!

DUKE NUKEM MOSTOHALÁNYA

BOMBSHELL

[ÍRTA **TENEBRA**] „Ez nem Duke Nukem-klón”, hangoztatják a Bombshell készítői, ám a robotkarú amazon, Shelly le sem tagadhatná, hogy előző életében szőke hajú izomagy férfi volt, és azt sem, hogy ősei Diablót és démonjait kaszabolták.

„Come get some!” Ez az egysoros minden bizonnyal ismerős lehet azok számára, akik hozzám hasonlóan már a kilencvenes évek elejétől nyüstölik a Duke Nukem-játékokat. Az oldalnézetes platformnak induló kalandból 1996-ban egy pofás Doom-klón kerekedett ki, amelyben a külsőre Dolph Lundgrenre, beszólásaiban pedig Arnold Schwarzira emlékeztető Duke laza, politikailag inkorrekt poénzápor, illetve filmekre és játékokra tett cinikus utalások közepette belezett ki kommandós vaddisznókat.

A kiváló antihős és a műfajparódiák ezt követően például a Manhattan Projectben tértek vissza, ám a címéhez híven az örökkévalóságig készülő Duke Nukem Forever hosszú időre kényszerpihenőre küldte a szőke herceget. Ebbe bele is tört az eredeti fejlesztő 3D Realms foga, s fiaskója után akárhogyan is szeretett volna egy új akciójátékot készíteni Duke Nukem: Mass Destruction címmel, a DNF-et befejező Gearbox beleköpött a levesbe (a jogi kálváriáról extra dobozunkban olvashatsz). Ezt a hercehurcát pedig sajnos megsínylette az eleddig klasszikus Duke-játékok felújításáról és a Rise of the Triadról ismert Interceptor Entertainment és a 3D Realms Bombshellre keresztelt játéka. Miként a program címszereplő főhősnője, Shelly „Bombshell” Harrison, úgy a játék is csak egy közepes Duke Nukem- (illetve Diablo-klón).

A Bombshell sajnos képtelen letagadni, hogy eredetileg Duke Nukem-játéknak készült: identitászavarban szenved.

„JÖTTEK, MEGPRÓBÁLTÁK, MEGDÖGLÖTTEK”

Mint minden Duke Nukem-játék, úgy a Bombshell is a szokásos elcsépelt inváziós történetklisével áll elő, miszerint az önmagát implantátumokkal eltorzító őrült tudós, Jadus Heskel az agresszív Kyrr nevű faj segítségével le akarja igázni az Univerzumot, méghozzá a Földdel megkezdve ezt az akciót. Heskel el is rabolja a szexi amerikai elnöknőt, akinek kiszabadítására a Global Defense Force a dögös veteránt, Shellyt küldi. A Bombshell szerencsére ezt a blőd, ZS-kategóriás Dolph Lundgren-filmeket idéző sztorit kellő iróniával adja elő, és – Duke Nukemhez hasonlóan – Shelly cinikus beszólásokkal kommentálja a történéseket. A „Heskel, jövök érted!” mondat például a Rambo 2-ből lehet ismerős, míg Bombshell a Kyrron bolygó sírkamráiban a Tomb Raidert fricskázza. A baj tényleg csak az, hogy végig úgy érezzük, a Bombshell túl modoros, és Shelly akármilyen is szexi, nekünk egy szétgyúrt-botokszolt szőke fickót kéne irányítanunk, akinek a szájából sokkal autentikusabban hangzanak az egysorosok.

„NEM A STUKKEREK NYÍRJÁK KI A MUTÁNSOKAT. ÉN NYÍROM KI ŐKET!”

Persze kit érdekel a sztori, ha egy élvezetes, jól átgondolt játékkal van dolgunk. Azt meg kell hagyni, a pályák vizuálisan ütősre sikeredtek. Az Unreal Engine 3 által meghajtott grafika bár nem hipermodern, de a pályatervezés remek. A haldokló, izzó Kyrron bolygó platformjai is csodásak, ám kedvencem a Zeroth nevű jégplanéta volt, amely tényleg áll-leejtőre sikerült jeges tavaival, jégoszlopaival, a zombi- és zergszerű ősi civilizáció pompás építményeivel, és fülbemászó, elégikus zenéjével.

Ám az audiovizuális gyönyörhöz sajnos nem társul eléggé innovatív és izgalmas játékmenet. Először is a Bombshell irányítása nehézkes: Xbox gamepad minimum szükséges

Shelly kellően dögös főhősnő, nem is vele van gond, hanem hogy elődje, a szőke Király egész egyszerűen túl magasra tette a coolság-szint mércéjét.

ADATOK

KIADÓ
3D Realms

FEJLESZTŐ
Interceptor Entertainment

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

A Bombshell 2016. január 29-én jelent meg. A Steamen 34,99 eurót (kb. 10 900 Ft), kérnek az alapjátékért, és 39,99 eurót (kb. 12 500 Ft) a Digital Deluxe változatért.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ÖLVE JÓ A ZOMBI

A Zeroth nevű bolygón nagyon gyorsnak kell lennünk, ugyanis a vánszorgó, zombiszerű lények bár elsőre gyenge ellenfélnek tűnnek, bizonyos idő után átalakulnak, ha nem robbantjuk atomokká őket. S akkor aztán a kifejlett szörnyekbe belepumpálhatjuk a fagyos planéta összes munícióját. Szóval a kulcs az, hogy minél gyorsabban végezzünk velük, és csak azután „fedezzünk fel”, hogy már ledaráltuk a foszló hullákat.

SZÉGYEN, DE HASZNOS

Mivel a Bombshellbe érthetetlen módon nem integráltak semmilyen gyorsutazási rendszert, és bizonyos bázisokra minimum a másodlagos küldetések miatt úgyis vissza kell mennünk, érdemes betárazni „surranókból”, azaz olyan gyorsító eszközökből, amelyeknek segítségével, dupla sebességgel tudunk átrohanni rövid időn belül a pálya egyik oldalából a másikba. Egy mód az unalom ellen.

TÖLTÉNY A TÖRVÉNY

Nemcsak Duke Nukem esetében, de Bombshellnél is igaz, hogy a lőszer nagy úr: ne fukarkodjunk a kereskedőknél, ha tovább akarunk élni! Ugyanis a pályákon bár van elszórva némi muníció, de mivel nem leszünk pénz szűkében, így ne sajnáljuk a fegyverekhez szükséges maximális tölténymennyiséget felvásárolni a táborokban, mert nem lesz elég az, amit utazás közben találunk.

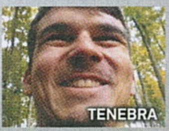
Ez nem Duke, ez tyúk

Lerántjuk a leplet: az egysoros beszólásokkal keménykedő Shellynek van köze Duke Nukemhez, mivel még a Duke Nukem Forever 1998-as koncepciójában Bombshell mint a szőke izomagy csatlósa tűnik fel. S eredetileg meg is maradt volna szegény robotkarú bombázónk mellékszereplőnek, mivel a 3D Realms és az Intercpetor játékának eredeti címe Duke Nukem: Mass Destruction lett volna. Ám, miután a 3D Realms anyagi gondok miatt kvázi eladta a franchise-t, így annak mostani tulajdonosa, a DNF fejlesztője, a Gearbox perrel fenyegetőzött, s át kellett keresztelni a projectet Bombshellre, a főszereplőn pedig nemi átalakító műtétet hajtottak végre.

hozzá, billentyűzettel vagy más játékvezérlővel kínszenvedés célozni. Továbbá rendkívül monoton és frusztráló tud lenni az Interceptor játéka, ugyanis a fejlesztők hiába próbálták meg akció-RPG elemekkel izgalmassá tenni a játékmenetet, a harcok dinamikája csúnyán megtörik a portáltechnológiák hiánya miatt. Ugyanis itt, a Diablókkal ellentétben, nem tudunk town portalt nyitni, és ha meghalunk, majd respawnt (újjászületés) nyomunk, a legutóbbi mentési ponthoz kerülünk vissza, ahonnan hosszú az út visszafelé. Egy akciójátéknál pedig régen rossz, ha ásítanunk kell menet közben.

Igaz, az ellenfelek újratermelődnek, azaz harcolnunk kell. De, mint írtam, a Bombshell frusztráló. A fejlesztők kicsit túllőttek a célon, és olyan ellenségekkel pakolták tele a játékot, hogy még a legalapvetőbb kis szmötyiket sem tudjuk egykönnyen likvidálni, hát még az erősebb kommandósokat vagy a pajzsos-kardos élőhalottakat. Persze lehetőségünk van minden stukkerünket fejleszteni tetemes pénzmag fejében, de a bombákon és a rakétavetőn kívül minden gyilkolóeszköz kvázi haszontalan a hordákban támadó lényekkel szemben. A körülményes irányítás miatt pedig nehéz célozni, így sokat lövünk mellé. A töltény meg fogy, és bár a fejlesztők abból is szórtak szét a pályákon, sajnos korántsem eleget. Volt, hogy egy keményebb főellenféllel kb. 40 percig nyűglődtem, mivel akárhogy takarékoskodtam, kifogyott minden lőszerem, és csak a harmatgyenge, újratöltődő alap lézerpuskával szerencsétlenkedhettem.

ÉRTÉKELÉS



GÉPIGÉNY

Quad Core 2,67 GHz CPU, 4 GB RAM, 2 GB DX9 VGA, 10 GB HDD.

Átlagos, monoton és frusztráló akciójáték RPG-elemekkel, melyet legfeljebb az a tény emel ki a tömegből, hogy Duke Nukem-sztorinak készült – ugyanakkor pedig emiatt is érezzük a Bombshellt csupán utánzatnak.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO

Pofás látvány és pályák, dögös főhősnő és zene, RPG-elemek.

KONTRA

Optimalizálatlan, tengernyi bug, nehézkes irányítás, monoton és frusztráló harc

67%

S mint említettem, a fejlesztők megpróbálták akció-RPG irányba eltolni a Bombshellt, azaz tapasztalati pontokat szerzünk, szintet lépünk, és fejlődünk. A baj csak az, hogy kevés a képességünk (4 aktív, 4 passzív), és az aktívak is csupán bónuszok (leszámítva a dögös Power Swordöt, az tényleg ütős lett). Így a harcok során a látványos, ám nem túl változatos és hatékony fegyverekre (sörétes, golyószóró, raksi stb.) hagyatkozhatunk. Ezért az amúgy sem körömlerágós játékmenet egyhangúvá és nehézkessé válik, a főellenfelek leküzdése pedig igazi rémálom és/vagy dögunalom. Mindezek tetejébe pedig sokszor platformokon kell ugrálnunk, és a komplikált irányítás miatt gyakran esünk le a mélybe, majd kezdhetjük elölről az egészet a legutóbbi mentési ponttól (szabadon menteni nem lehet, minek is azt 2016-ban…).

„ISMERED A MONDÁST: ÉLJ SOKÁ ÉS RÚGJ SZÉT SEGGEKET!"

Tehát a Bombshell szép, zenéivel együtt hősnője is dögös, de épp játékmenetében nem tud kiemelkedni a szürke tömegből, sokszor kifejezetten szívás játszani vele. Mindennek tetejébe pedig a mai kiadói stratégiákhoz híven gyakorlatilag félkészen kerül piacra a játék, a borsos árat fizető felhasználók kvázi bétateszterek lesznek, mert sok a bug és elég optimalizálatlan a program (néha indokolatlanul beszaggat, sőt beáll a képernyő, pedig amúgy a tesztgépen flottul ment). Elvileg a Bombshellt egy Duke Nukemhez hasonló új márkanévnek szánják, ám egyelőre ezzel a résszel nem győztek meg minket arról, hogy a Duke mostohalánya, Shelly át tudja venni az üzletet a szőke macsótól.

EZ NEM A DARK SOULS

Ha meghalunk – ez gyakran megtörténhet a Bombshellben –, a játék alapvetően két opciót kínál fel: „respawn" (újjászületés) vagy „restart from last checkpoint" (újrakezdés a legutóbbi mentéstől). Ismét csak ne legyünk fukarak, mert bár levon némi pénzmagot és tapasztalati pontot a program, de legalább nem kell mindent elölről kezdeni, ha a respawnt választjuk, és a sérült dögök sérültek, a halott ellenfelek pedig halottak maradnak.

CÉLRA TARTS!

Ami az akciójátékoknál általában, az a Bombshell esetében is igaz: bizonyos ellenfelekre bizonyos fegyvereket érdemes rászegezni, mert különben feleslegesen pazaroljuk a töltényt. Így például az apró, robbanós, kamikaze lények ellen kizárólag a magától újratöltődő gyengébb lézert használjuk, sörétes puskánkat pedig közelről ürítsük bele a páncélos rohamosztagosokba. Higgyétek el, jobban járunk!

HÁBORÚS ETIKA

Fogalmam sincs, hogy direkt fejlesztői döntés vagy egy bug miatt, de ha a speciális képességünkkel földre küldjük az ellent, a sörétes puskát feleslegesen kattogtatjuk, mert nem sérülnek a gazfickók. Így, ha netalántán sikerült kiütni egy alkalmatlankodó rosszarcút, dobjunk rá egy bombát, attól biztos nem kel fel többet. Nem éppen lovagias viselkedés, tény és való, de hát háború van, a fenébe is!

TÜRELEM KARDOT TEREM

Mint sok más akció-RPG esetében, úgy itt is nagyon igaz, hogy jó, ha a szintlépés után kapott pontjainkat nagyobb, ütősebb képességekre (mint például a Power Sword) tartogatjuk egy darabig, és nem szórjuk el csak azért, hogy rögtön fel legyenek használva. Igaz, annyira sok képességünk itt nem lesz, mint a Diablókban, mégis érdemes 1-2 kedvencet tápolni. Ha másért nem, hát a brutálisan nehéz bossharcok miatt.

EXKLUZÍV INTERJÚ

3D REALMS

[ÍRTA BÖJTI] Új IP-t alkotni soha nem könnyű feladat, még akkor sem, ha az ember háta mögött olyan sok év és tapasztalat áll, mint mondjuk Frederik Schreiber esetében. Interjúnk keretében az Interceptor vezérigazgatóját, egyben a 3D Realms alelnökét kaptuk mikrofonvégre, aki már a Rise of the Triad óta ismert a szakmában.

A 3D Realms neve ismerősen cseng mindenki számára, aki kicsit is otthon van a videojátékok világában, elvégre Duke Nukem például örökérvényű klasszikusnak számít. Azonban a cég kiadóként is tevékenykedik, míg a hozzá tartozó Interceptor Entertainment egy viszonylag frissen alakult csapat, amely a Duke Nukem 3D: Reloaded és a Rise of the Triad remake segítségével mutatkozott be, hogy 2016-ban végre teljesen új játékot tehessen le az asztalra. Ezzel kapcsolatban beszélgettünk Frederikkel.

Honnan jött a Bombshell ötlete, mi inspirált arra, hogy egy számotokra új műfajban alkossatok?

A Bombshell egy vegyítése mindannak, amivel kölyökként szerettünk játszani, illetve azoknak a dolgoknak, amik ma is szórakoztatnak minket. Igazából ez minden tekintetben egy klasszikus 3D Realms-produkció. A hozzáállás, a tökös karakterek, az őrült fegyverek, a meredek nehézség, a felfedezhető titkok terén egyaránt. Ezek a jellemzők vannak a DNS-ünkben is, ezeket a típusú játékokat szeretjük. Mondhatni, az old school stílust visszük tovább.

Egy olyan játék kifejlesztése, mint a Bombshell, nagyon sok energiaitalt és édességet igényel.

A Bombshell fejlesztői a 3D Realmsból nőttek ki, ami pedig az Apogee-ből. Igen, ezt már nehéz követni...

Kérlek, mesélj nekünk a Bombshell univerzumáról!

A program a közeli jövőbe visz, ahol négy bolygót kereshetünk fel. Ezek a Föld, a Kyrron, a Zeroth és a „Bolygófaló" – utóbbi az ellenségünk bázisa. Rengeteg időt töltöttünk az univerzum kialakításával, a háttér megteremtésével, ami a történethez szükséges. Mindez tele van őrült tudósokkal, a galaxis uralmára vágyó idegen fajokkal, na meg persze kőkemény karakterekkel, akik a világot akarják megmenteni.

Mit tudhatunk a hősnőről?

A játék legfontosabb karaktere Bombshell, avagy Shelly Harrison. Volt tűzszerészként elvesztette a karját, sőt a csapatát is az úgynevezett „Washington-incidens" során. Aztán végül idegen technológiával, valamint az őrült tudós, Jadus Heskel segítségével sikerült pótolni az elvesztett testrészt, aminek hála a bőrébe bújva megmenthetjük a világot, az elrabolt elnököt, sőt a teljes galaxist is.

Mennyire mély a játékban az RPG-s tartalom? A Bombshell olyasmi rendszerrel rendelkezik, mint amit mondjuk a Diablo-sorozatban tapasztalhattunk meg?

A szerepjátékos formula nem olyan, ami már létező alapokkal rendelkezik, tulajdonképpen teljes egészében mi hoztuk létre, hogy megfelelő magja legyen a teljes játékmechanikának. Egyfajta vegyes rendszere a szintlépésnek, képességvásárlásnak, gyűjtögetésnek. A fejlődés során új skilleket vásárolhatunk, amik természetesen eltérő tulajdonságokat és statokat nyitnak meg, mint mondjuk a Mighty Punch vagy a Powersword. Az idegen „KY" pénzforrás a leölt ellenfelektől gyűjthető be, majd a fegyverek erősítésére használhatjuk fel: mind a nyolc fegyver egy-egy tízlépéses technikai fával rendelkezik, így összességében 80 megnyitható fegyvermódosítást eszközölve a játékban.

Mennyire volt nehéz a munka az új IP megteremtése során? Volt valami probléma a mechanizmussal? Gondolok itt arra, hogy a bétatesztet követően lett némi csúszás a megjelenés terén.

Nehéz kérdés. Először is nemcsak nekünk új ez a játék, de nem is volt még hasonló. Különböző műfajokból vegyíti az elemeket, hogy egy izgalmas és nagyon érdekes egésszé álljon össze. De természetesen hosszú folyamat volt a finomhangolás: kihívással teli és szórakoztató. Viszont úgy érzem, sikerült megtalálni a tökéletes egyensúlyt, ami igazán különlegessé teszi a Bombshellt, amit a legkönnyebben úgy írhatunk le, hogy az FPS-műfaj és a Diablo hibridje.

A játékmenet egy lövöldözős anyagot mutat, azonban az izometrikus külső és a szerepjátékos jelleg valahol azt hozza, amit a Diablo rendszerétől várna az ember. Ehhez még dobjuk hozzá a Mortal Kombat brutalitását, a Mass Effect sci-fi jellemzőit, a... nos, Bombshell hozzáállását, amiből ténylegesen kijön az, amit úgy hívunk: Bombshell.

Tervek a jövőre nézve?

Bombshell még visszatér. Ahogyan azt már bejelentettük, egy előzmény képében, ami a 3D Realms saját grafikus motorját használja majd (az aktuális játékot ugye az Unreal Engine hajtja). Plusz más projekteken is dolgozunk, ám mindezekről sajnos nem beszélhetünk... egyelőre.

BETWEEN ME AND THE NIGHT

OTTHON, ÉDES OTTHON!

[ÍRTA BÖJTI] Indie és újrakiadások terén ez az esztendő rendkívül erősen indít. Előbbi témában ugyanis ott az Oxenfree vagy éppen a That Dragon, Cancer, pluszban pedig az egy ideje már Early Access állapotában leledző RainDance alkotása is kilépett végre a korai hozzáférésből.

Barátkozásom ezzel a programmal nem indult zökkenőmentesen. Még a bétateszt alatt estem neki legalább háromszor, de akkor annyi bug nehezítette az előrehaladást, hogy azok miatt mindig összeomlott a történetmesélés, karakterem pedig beragadt a múlt, jelen és jövő valamelyik síkjába, hogy némi morgolódás után ismét nekiüljek kalandjának. Nos, a végleges változat megjelenését elindítva szerencsére ilyen problémák már nem léteznek, a sztori megállíthatatlanul halad előre, ami pedig megmaradt a játékélményt romboló hibák közül, az mind az elhibázott ötleteknek köszönhető.

SÖTÉTBŐL A VALÓSÁGBA

Fekete-fehér képek és egy fiú, akit mi irányítunk. A sötétben előrehaladva, az irányítást metodikát megismerve szépen lassan átérünk a „valóságba", avagy a családi házba. A kézzel festett, látványos és színes hátterek hatására egy darabig csak nézelődünk, majd a szobát feltérképezve szellemre és egy NES-re bukkanunk. A gép magába szívja hősünket, az így kapott retró platformerrel végezve (vagy mellette elvérezve) pedig a tévé és a konzol egy hatalmas pók külsejét magára öltve távozik a gyerekszobából. Anyuék reggelihez hívogatják hősünket, a házimacska óriásira nőve képes felfalni bárkit, a fészerben álló fűnyíró pedig igazi gyilkológéppé változik.

Van tehát szürrealitás is a színes, szagos, első pillanattól megigéző látvány mellé. A családi fészek további titkokat és misztikumot rejt, majd ha azt megtisztogattuk, egy játéktermi automata segítségével változhatunk dicső lovaggá egy fantasy univerzumban. Ezután a suli nehézségeit kell leküzdenünk: a menő srácok szívatásait, a tanulás problémáit, a folyosókon járőröző felügyelőket – hogy végül egy apartmanban kössünk ki.

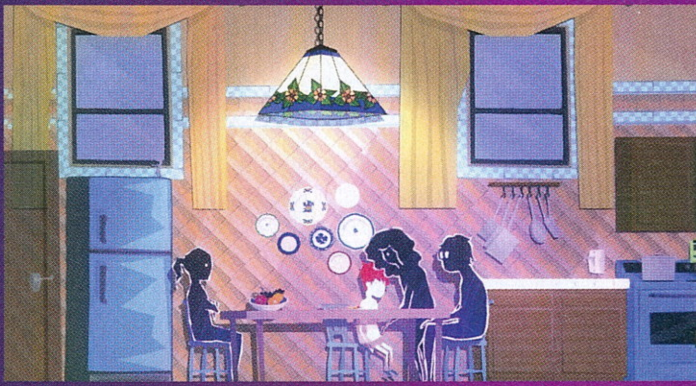
MEGKÉRDŐJELEZHETŐ OKOK

Félre ne értsük egymást, a Between Me and The Night sajátos hangulatú, egyfelől piszkosul látványos és sokszor nagyon hangulatos kalandjáték. Méghozzá a klasszikus, oldalnézetes point & clickek stílusában, megfűszerezve az alapokat némi platformeres és kaszabolós kikacsintgatással. Emellett a teljesség kedvéért apróságokat gyűjtögethetünk (játék katonákat, matricákat), a feladatok általában logikusak, a megoldásra mindig rájöhetünk magunktól, ha minden szobát és tárgyat megnézünk.

Azért jó látni, hogy a kalandjátékok műfaja még mindig virágzik a független fejlesztők között.

Azonban vannak hiányosságok is. A mentési rendszer rendkívül barátságtalan a felhasználókkal szemben: minden egyes fejezetnek újra nekiállhatunk, ha esetlegesen félbehagynánk… emellett kicsit fura a tárgyhasználat is. A legfontosabb azonban: érteni a traumát, a negatív érzéseket, de hogy végül ebből mit is szerettek volna kihozni az alkotók, az tulajdonképpen a legvégső pillanatig rejtve marad, kicsit érdektelenné téve az élményt.

Vannak tehát pozitívumaink és negatívumaink egyaránt, a kérdés már csak az, hogy merre billen a mérleg nyelve. Szerencsére inkább a pozitív irányba, ami a hangulatnak és a nagyon stílusos képi világnak köszönhető. A játékidő ugyan csak pár óra, ez is lényegében a logikánkon múlik, így ha nehezebben jövünk rá a megoldásokra, akkor némileg elhúzódhat, de a Between Me and The Night így sem nyújt többet négy-öt óránál. Az értékelés tulajdonképpen ennek, a megkérdőjelezhető alaptörténetnek, valamint a barátságtalan mentési rendszernek hála nem lett jobb, pedig a koncepció egyébiránt kifejezetten dicséretes.



A játék hangulatára és vizuális stílusára nem igazán lehet panasz, így akik egy szép kalandjátékra vágynak, elégedettek lesznek. Csak kissé unalmas.

ADATOK

KIADÓ **KISS Ltd**

FEJLESZTŐ **RainDance LX**

MŰFAJ **kaland**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Core-i3 CPU vagy hasonló AMD, 2 GB RAM, 2 GB VGA, 3 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Külsejével nagyon megkapó, sok esetben kellemesen szürreális történet, ami több műfajt is magában foglal, noha a point & clickes mechanika a domináns. Hangulatát csak némi érdektelenség rontja, amiért kifejezetten kár, ahogy a mentési problémákért is.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A grafikai megvalósítás nagyon tetszetős a festett megoldásokkal, illetve a logikai feladványok nagyobb része is adja magát, ami mindenképpen pozitívum.

KONTRA

A mentési rendszer barátságtalan, a történet megkérdőjelezhető, emellett a tárgyhasználat is feleslegesen lett korlátozva.

75%

VÉGRE PC-RE IS!

RISE OF THE TOMB RAIDER™

[ÍRTA CHRIS] KÉT ÉS FÉL ÉVVEL AZ ELSŐ REBOOTOLT RÉSZ UTÁN EGY ÚJ TOMB RAIDER-JÁTÉKBAN TÉRT VISSZA LARA CROFT. EZ VOLT A RISE OF THE TOMB RAIDER, AMI EGÉSZEN JANUÁR VÉGÉIG CSAK XBOX ONE-ON VOLT ELÉRHETŐ, MOST VISZONT ITT A PC-S VÁLTOZAT, ÍGY PADLÓT FOG A PC MASTER RACE.

A 2013 tavaszán megjelent Tomb Raider tökéletes iskolapéldája volt annak, hogyan kell egy több évtizedes múlttal rendelkező franchise-t újra feldolgozni. A játékmenet megőrizte a harmadik nézetű perspektívát, viszont rengeteg elemet kölcsönzött modern konkurenseitől, mint amilyen a PlayStationön hódító Uncharted-széria. Lopás ide vagy oda, tökéletesen keveredtek benne az újszerű megoldások azokkal a retró értékekkel, amikért mindig is imádtuk a Tomb Raider-sorozatot. Kaptunk egy félig-meddig nyitott világot, rengeteg gyűjtögetni való cuccot, fejlődési rendszert, nagyszerű átvezető jeleneteket és Quick Time eseményeket.

ÖRÖK ÉLET, TEHÁT IDDQD?

Aztán 2015 novemberében megérkezett a folytatás is, Rise of the Tomb Raider címmel, aminek története egy mondatba összefoglalva annyi, hogy Lara megtalálja az örök élet lehetséges forrását, de egy gonosz társaság, a Trinity a nyomába ered, és megpróbálja elintézni őt. Persze hősnőnket nem lehet olyan könnyen leírni, mint ahogyan azt a Trinity sejti: kalandból kalandba keveredve, rengeteg szenvedés és nyöszörgés árán kikeveredik a bajokból, és megpróbál rájönni, mi állhat a háttérben.

A Rise of the Tomb Raiderről nem fogunk most hosszasan értekezni, hiszen annak konzolos megjelenésénél megtettük ezt. Böjti kolléga cikkéből például kiderül az, hogy gyakorlatilag nem sok minden változott az előző részhez képest, tehát most is egy viszonylag nyitott, szabadon bejárható nagy területet kapunk, amiben nekünk kell új fegyverfejlesztéseket, új kütyüket fabrikálnunk ahhoz, hogy egyes területeken továbbjussunk, vagy megnyissunk olyanokat, amelyek mellett egyszer már elmentünk. Újdonságként kaptunk mérgezett nyílvesszőt és még egy pár új kraftolható tárgyat, megjelent a dinamikus időjárás, ami hatással van a nem-játékos karakterek viselkedésére, valamint áttervezték a harcrendszert is, ami jobban funkcionál abban az esetben, ha a lopakodást részesítjük előnyben. Mindezekből viszont csak alig-alig tűnik fel valami, hiszen ezek az új elemek nem sok hatással vannak a játékmenetre.

JE SUIS PC GAMER

A látvány viszont már az Xbox One-os változat esetében is döbbenetes volt. Ahogy az első jelenetben a szikrázó hóban lépkednek hőseink, és bukfencezünk egyik szikláról a másikra, majd megérkezünk Szíriába, és összedől alattunk egy kőhíd, a látottak olyan mértékben vannak hatással ránk, hogy az állunkat folyamatosan a földről kell felkaparni. A PC-s verzió pedig mindezt úgy járatja csúcsra, hogy azt látva nem túlzás kijelentenünk, hogy ilyen brutálisan jól kinéző videojátékot még nem igazán láttunk. Persze a jelenetek többsége jól megkomponált, a részletek kidolgozására ezért bőven volt idő, de azért akkor is!

A PC-s újdonságok közül a legfontosabb a hardveres tesszelláció megjelenése, amitől a jeges és a sziklás felületek lettek szemkápráztatók, de kaptunk még HBAO+ bevilágítási rendszert, ami jóval kevesebb erőforrást igényel, mint az alapverzióban található. Ezenkívül magasabb lett a PC-s változatban a textúrák és tárgyak részletessége is (a távoli épületek is élesebben rajzolódnak ki), illetve 16x-os anizotrópikus szűrővel is ellátták a programot, amitől ugyancsak részletgazdagabb lett a megjelenés. Természetesen a képkockafrissítés is sokat javult (bár ez már inkább gépfüggő), de általánosságban elmondható, hogy PC-n a konzolos változattal szemben sokkal kevesebb az akadás. Külön öröm egyébként, hogy nem kellett éveket várnunk arra, hogy lejárjon a Microsoft exkluzivitása, szóval, aki csak teheti, gyorsan csapjon le Lara új kalandjára, mert ilyet még biztosan nem látott!

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core i3 2.1 GHz CPU, 6 GB RAM, 2 GB GTX 650, 25 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

A Rise of the Tomb Raider legszebb arcát természetesen PC-n mutatja meg, amit így tényleg csak ajánlani tudunk mindenkinek.

GRAFIKA: **99%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

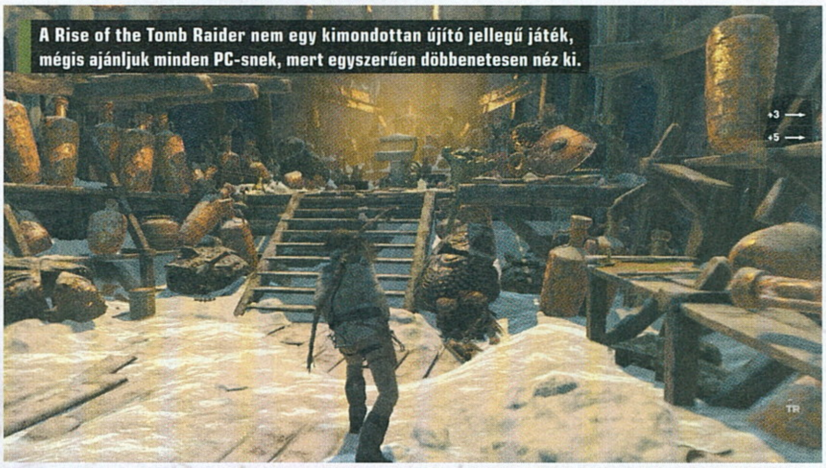
PRO

Egészen elképesztő a látvány! A PC-s verzió pedig végre egyáltalán nem szaggat, és kaptunk egy rakás grafikai újdonságot is.

KONTRA

A játékmenet nem sokat változott az előző részhez képest, a fejlesztési időt látva pedig csak értetlenül állunk ez előtt.

85%


A Rise of the Tomb Raider nem egy kimondottan újító jellegű játék, mégis ajánljuk minden PC-snek, mert egyszerűen döbbenetesen néz ki.

ÉS LŐN VILÁGOSSÁG!

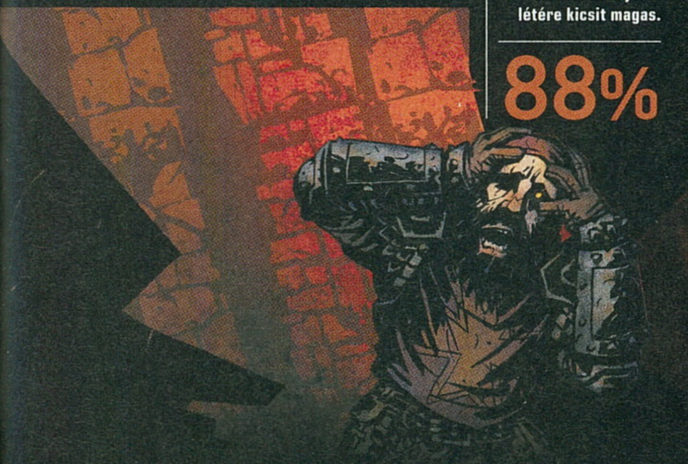
Darkest Dungeon™

Érdekes, hogy a legjobb indie cuccokat általában nagyon kicsi csapatok készítik. Esetünkben mindössze két fickóról van szó, akik úgy gondolták: készítenek egy sötét hangulatú, viszonylag egyszerű szerepjátékot. Projektjük hamar sikert aratott a Kickstarteren, a játék pedig hónapokon keresztül, egészen január 19-ig korai hozzáférés keretében volt elérhető. Mostanra viszont végleges formát öltött, mi pedig nem győztünk betelni vele.

[ÍRTA CHRIS] Indie alkotások közül gyakran kerülnek elő olyan gyöngyszemek, mint jelen tesztünk alanya, a Darkest Dungeon. Ha szereted a kihívásokat, és nem riadsz vissza attól, hogy körökre osztott rendszerben harcolj, mindenképp vess rá egy pillantást!

DUNGEON CRAWLER, MÁSKÉPP

A Darkest Dungeon elsősorban egy szerepjáték, amiben hősöket toborozhatunk, akikkel aztán megindulhatunk kipucolni valamilyen dungeont. Egyszerre négy kalandort vihetünk magunkkal, akik hagyományos RPG-s karakterek lehetnek: akad köztük páncélos lovag, gyógyfüves, szerzetes, tolvaj, barbár és így tovább. Hőseinket egy oldalnézetes képernyőn állíthatjuk csatasorba, majd a kurzormozgató nyilakkal meglódíthatjuk a bandát az egyik irányba. Mindig csak oldalirányba mozoghatunk, viszont egy térképen kijelölhetjük, hogy az adott katakomba melyik szobájába akarunk eljutni. Utazásaink során szörnyekkel, csapdákkal, kincses ládákkal és egyéb huncutságokkal futunk össze, amiket leküzdve vagy összeszedve sok értékes cuccot, tapasztalati pontot szerezhetünk. Ha kipucolunk egy katakombát, visszatérhetünk a városba megpihenni, vásárolhatunk új képességeket és toborozhatunk hősöket, akikre egyébként nagy szükség lesz, ugyanis a DD piszok nehéz. Már az elején közli velünk, hogy itt bizony hőseink meg fognak halni, és ehhez jobb, ha hozzászokunk, ugyanis elkerülhetetlen a vég. Trükközni nem



ADATOK

KIADÓ **Red Hook Studios**

FEJLESZTŐ **Red Hook Studios**

MŰFAJ **RPG**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2.0 GHz CPU,
2 GB RAM,
OPEN GL 3.2 KOMP. VGA,
2 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Kihívásban gazdag, rendkívül hangulatos és jó ötletekkel operáló körökre osztott indie játék, amit minden szerepjáték-rajongó örömmel nyüstölhet.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Nagyszerű látvány, zene és hangok, valamint fantasztikus hangulat. Egyszerű harcrendszer, mégis számtalan taktikázási lehetőség.

KONTRA

Az ára indie játék létére kicsit magas.

88%

A Darkest Dungeon rászolgál a címére: ebben a játékban még a sarki kovácsműhely mesterének is olyan sötét tekintete van, mint az éjszaka.

lehet, mert olyan auto-mentés funkció került a programba, ami szinte másodpercenként ment, de ez nem is baj, hiszen pont ez adja meg a játék zamatát. A harcrendszer körökre osztott, többek közt számba kell venni a szereplők helyzetét a csatasorban, hogy ki milyen fegyverrel támad, milyen képességeket használ, valamint azt, hogy ha leölünk egy szörnyet, holtteste jó ideig blokkolni fogja közelharcos karaktereinket abban, hogy megközelítsék a hátsó sorban lévő lövészeket. Nem túl bonyolult, mégis sok kihívást és taktikázást rejt, hosszan lehetne beszélni arról, hogy melyik stratégiát mikor és hol érdemes használni.

UNDER PRESSURE

A program hangulata rendkívül komor, gyakran még a játékos számára is hátborzongató, ez pedig a játékmenetben is alakot ölt. Itt ugyanis hőseink nem csupán robotként követik utasításainkat, hanem a külső körülmények is hatással vannak rájuk: minden szereplőnknek van egy stressz-szintje, ami attól függően alakul, hogy mi történik körülötte. Ha például egy csontváz megtámadja a karakterünket, hőseink stressz-szintje növekszik. Viszont ha leverünk egy szörnyet, akkor csökkenthetjük a nyomást. Jó pár képesség is módosíthatja a stresszt: akadnak olyan szörnyek, amik egyetlen kiáltásukkal pokoli félelmet keltenek, de nekünk is lehet egy vadászkutyánk, hogy üvöltésével elűzze az ártó gondolatokat. Ügyelnünk kell arra is, hogy mindig világosban maradjunk, rengeteg fáklyát kell majd vennünk és égetnünk. Ha pedig túlcsordul a stresszmutató, a harcosunk használhatatlanná válik, ezért aztán miután kipucoltunk egy katakombát, hőseinkkel a városba visszatérve stressz-levezetést kell tartani, amihez a helyi kocsma és a templom lesz segítségünkre. A Darkest Dungeon tehát egy rendkívül sok kihívást, és remek ötleteket rejtő kis játék, amit csupán kicsit magas ára (7000 forint a Steamen) miatt nem tudunk teljes szívvel javasolni bárkinek. Viszont, ha sikerül kifognotok egy leárazást, mindenképp zsákoljátok be, mert hihetetlen addiktív és hangulatos.

> A klasszikus szerepjátékok találkozása a körökre osztott stratégiákkal, indie körülmények között. Nem rossz!

HEGYNEK FEL, ÁROKBA LE

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

[ÍRTA BÖJTI] Fél év alatt ez már a harmadik, a ralisport témáját megcélzó feldolgozás, ráadásul a fejlesztők a WRC-sorozat korábbi epizódjaival szereztek annyi tapasztalatot, hogy kicsit megszorongassák a riválís produkciókat. De vajon az olasz Milestone képes felülemelkedni a megszokott iparosmunkáin?

Meglepő, de valóban igaz. Féléven belül immáron a harmadik olyan versenyjáték jön ki, amely a ralit próbálja virtuális formában élvezhetővé és szerethetővé varázsolni. Míg az új fejlesztőcsapattal rendelkező WRC5-ről jómagam értekeztem a 2015/11-es számban, addig Gebbbe a DiRT Rally végleges változatát vesézte ki az előző PC Guruban. A 67 és 90 százalékos értékelések önmagukért beszélnek, ezek után pedig az volt a nagy kérdőjel, hogy a megszokott licenc búcsúztatása után a Milestone képes lesz-e túllépni a sorozatgyártáson, amire szakosodott, vagy megmarad a kényelmi alkotói munkánál. Nos, a Sébastien Loeb Rally EVO nagy eséllyel minden lényeges felvetésre és kérdésre megadja a választ, kevés bizonytalanságot hagyva bennünk azzal kapcsolatban, hogy az olasz csapat képességei nagyjából hova sorolják a brigádot.

ADATOK

KIADÓ
Milestone S.r.l.

FEJLESZTŐ
Milestone S.r.l.

MŰFAJ
versenyjáték

MULTI
van

INFO

A Sébastien Loeb Rally EVO 2016. január 29-én jelent meg. A Steamen 39,99 euróba (kb. 12 500 Ft) kerül.

VISSZA A MÚLTBA

Kezdjük a feketelevessel! A nagy múltú versenyző nevével fémjelzett alkotást elindítva szó szerint elámultam a látványon, az állam helyett azonban az utolsó WRC-t kerestem, hogy összevethessem az új programmal. Merthogy elsőre a Loeb Rally nem túl szép. A járgány kicsit plasztikus, a környezet pedig fura összképet mutat. Aztán a Kylotonn előző versenyjátékát betöltve rájöttem, mi a bibi. A legfőbb probléma az EVO külcsínével az, hogy túl mesterkélt. A skybox szép, a nagyobb terepeken tükörsimán fut minden, belátni a teljes tájat, sőt emellé még képtörést sem tapasztalhatunk (khmm, Kylotonn). Ellenben mintha az olasz mesteremberek mértani pontossággal tervezték volna meg mindent, kezdve a kövektől egészen a fákig, ami furcsa eredményhez vezetett. A természetnek ugyanis van egy olyan szép szokása, hogy a mértanra fittyet hányva növeszti a fákat és bokrokat, tehát attól függetlenül, hol vezet az út. Ellenben a játékban biztosra vehetjük, hogy a hivatalos útvonalhoz képest mondjuk kétlépésnyi távolságra már fa nő, amit egyfajta logaritmus szerint követnek a társai. Az eredmény? Mintha odatették volna az erdőt, nem pedig magától nőtt volna – és valóban. Ehhez vegyük hozzá a csúnyán textúrázott sziklákat, a randa esőt, a megszokott klónokat a közönség soraiban – utóbbiak egészen odáig merészkednek, hogy szektába tömörülnek. Wales tengerparti dombjain úgy állnak egymás mellett a holdfényben, hogy az inkább ijesztő, mintsem lelkesítő, szinte várjuk, hogy mikor akarják a pilóta lelkét és szívét kitépni valami ősi rituálé során. Hopp, a pilóta én vagyok... vissza galád banda, vissza a sziklára!

A Milestone híres a korrekt, működő, de minden extrát nélkülöző versenyjátékairól. Ez a program sem kivétel.

Mindezek (no meg a kevés ködösítés és szaggatás) mellett valahogy a fizika sem az igazi. Majd az összes kasztni úgy csúszkál aszfalton és földúton, mintha jégpályára hajtottunk volna, de legalább komoly meglepetések már nem érnek minket a valóban csúszós szakaszokon. Ráadásul elég egy kavics, vagy

A tartalomra nem lehet panasz, így aki csak a legendás pilóta és a ralizás élménye miatt veszi meg a programot, még akár jól is járhat. Ez minden.

Sébastien Loeb a volán mögött

A francia, 1974-es születésű, tornászból lett pilóta raliversenyzői pályafutása során kilencszer vitte el a világbajnoki címet, 167 versenyéből pedig 78-at megnyert. 46,7 százalékos győzelmi mutatója még Schumacher Forma 1-es statisztikáinál is jobb. Egyébiránt szóba került, mint F1-es versenyző, de nem izgatta annyira a téma, sőt 2013-ban a visszavonulás mellett döntött, amikor is nyilatkozatai szerint ez egy végleges választásnak bizonyult. Saját szavai alapján a Citroën DS3 WRC volt a kedvenc járgánya, ami kisebb, a motorja mégsem gyengébb a megszokottnál, sőt nagyobb fordulatszámra lehet pörgetni. Olyan legendákkal került egy csapatba, mint az elhunyt Colin McRae vagy Carlos Sainz, akiknek sokat köszönhet, többek közt a murvás beállításokat is.

nekihajthatunk egy térdig érő kőkorlát sarkának is, az autó pedig duplaszaltózik a levegőben, piruettezik a szélben, hogy utána néhány karccal az oldalán hajtson tovább. De az árokban is gyakran végezhetjük, már csak az egy-másfél autónyi széles utaknak köszönhetően is, amikből meglepően sok van, így inkább bringára szállva jutnánk el a pálya végére, mert kerékpárúton ugye autóval nem közlekedünk. És akkor még nem beszéltem az átlagos vagy azoknál gyengébb hanghatásokról: a havas utakon például olyan effektet kapunk, mintha egy hatalmas, jól megpakolt kartondobozt húznánk a murván. Szóval vannak érdekes dolgok. De legalább a tartalom képes kárpótolni a hibákért és hiányosságokért.

FELHOZATALBAN ERŐS

Van itt kezdő oktatómód és csapatkialakítás is, noha utóbbi kimerül a nemzetiség és a név megadásában (fun fact: az eredeti beállítás szerint pilótánkat Mile Stone-nak hívják, micsoda frappáns megoldás!). Ezután viszont rengeteg

opciót kapunk a klasszikus dobozok és a modern erőgépek meghajtására. Míg a Loeb Experience elnevezésű mód a világbajnok 1998-tól 2013-ig tartó időszakát mutatja be közel harminc fontos versennyel, interjúkkal, addig a gyorsverseny során választható a normál rali, a ralikrossz, a pikes peak és a time trial is. Persze a karrier az, ami mindent visz.

Választott pilótánkat ugyanis Loeb mester életútjához hasonlatosan juttathatjuk fel a csúcsra, amihez több mint 300 verseny dukál. Minden egyes teljesített futamot követően pénzjutalom és reputáció üti a markunkat, így folyamatosan kapaszkodunk fel a ranglétrán, ráadásul egy-egy szint elérése után különleges kihívásokat kapunk fix helyzetekkel, amiknél bizony autó a jutalom. Mivel a járgányok borsos árral rendelkeznek, jól is esik, amikor a jutalmunk súlyban is mérhető. Noha adott kategórián belüli kasztnit bérelni is lehet a versenyekre, azért ez mégsem a legjobb megoldás, pláne, hogy ilyenkor is súlyos

Az időjárás fontos a programban, a fizika viszont nem igazán képes kiszolgálni a természeti erőhatások igényeit. Mindez inkább egy arcade élmény.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo E6600 vagy AMD Phenom X3 8750, 2 GB RAM, DirectX 11 kompatibilis VGA, 10 GB HDD.

Az aktuális felhozatal talán leggyengébb darabja, ami nem tesz azért, hogy igazán megszeressük a ralizás élményét. Emellett drága DLC-ket kínál, a közkedvelt kormányokat meg nem támogatja rendesen. Noooormális?

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Masszív tartalom, izgalmas hegymászás, Loeb mester teljes életútja, ráadásul egy-egy pályán egészen pofás külső mellett.

KONTRA

Máshol viszont kifejezetten rondácska, mesterkélt, emellett a fizikája sem az igazi, ami kellőképpen illúzióromboló tud lenni.

62%

összegeket fizethetünk a gyártóknak. Ha pedig nagy cégek és garázs, a járgányokat természetesen egyedire szabhatjuk, matricázhatjuk, a futamok előtt a fontosabb beállításokat is megszabhatjuk (már a verseny jellemzői mellett – MI nehézségi szintje, fékezések automatizálása, egyéb segítségek). Pluszban pedig a meglehetősen hosszú idővel rendelkező töltőképernyőkön mindenféle érdekességet és okosságot olvashatunk, amik szintén hozzátesznek az élményhez.

EVOLÚCIÓ VAGY CSAK EVO?

Bár a már látszatra is pofás tartalmi felhozatal mindenképpen pozitív, azért vannak hiányosságok. Ezeknek a nagyobb része fel lett sorolva már a cikk első felében, a negatívumok pedig rányomják a bélyeget a teljes élményre is. Így például a maximum 16 fős multinál is megfigyelhető az, hogy olyan sok járgány köt ki az árokban, mintha valami posztapokaliptikus filmet néznénk, vagy a Destruction Derby korai epizódjainak valamelyikét indítottuk volna el. Ráadásul bár van itt nagyszerű hegymászás (a legélvezetesebb része a játéknak), meg rengeteg verseny, ami több tíz órára elegendő elfoglaltságot nyújt, valahogy inkább monoton a kihívások teljesítése, nem annyira élvezetes, mint mondjuk az utolsó WRC, vagy éppen a jóval komolyabb DiRT Rally esetében.

Persze kapunk hibáink javítására használható, adott számú visszatekerést (és most ténylegesen csévélünk, nem pedig álló motorral kezdjük újra az utolsó checkpointtól), mindenféle finomságot a videóktól és az interjúktól kezdve, de valahogy nem álló össze az egész. Az meg már a hab a tortán, hogy az egyébként sem olcsó játék mellé DLC-ként megvásárolható, 8 eurós járgányokat vehetünk (közel 2500 forint per darab). Mindezt úgy, hogy a technikai kivitel messze nincs a toppon, a vásárlók például panaszkodnak a népszerű kormányok (pl. G27) hibás, vagy simán hiányzó támogatottságára. Személy szerint kösz, ilyen közepesnél kicsit jobb minőség mellett ezt már kihagyom, de mindenki jobban jár, ha szintén így tesz.

Assassin's Creed Chronicles India

MAJDNEM MEGSZERETTEM

[ÍRTA BATE] MIKÖZBEN AZ ASSASSIN'S CREED-FRANCHISE FŐVONALA ÉVEK ÓTA KÉPTELEN ÚJAT MUTATNI, A UBISOFT KISEBB LÉPTÉKBEN MEGPRÓBÁLKOZOTT A VÉRFRISSÍTÉSSEL, ÉS A 2,5D-S PLATFORMEREK VILÁGÁT MEGCÉLOZVA INDÍTOTT EGY VADONATÚJ TRILÓGIÁT, AMIBŐL JANUÁRBAN VÉGRE MEGJELENT A MÁSODIK RÉSZ.

Az első epizód még 2015 áprilisában látta meg a napvilágot, China alcímmel, és wilson kolléga nem ájult el tőle, mindössze 55%-ra értékelte a végeredményt. Közel egyévnyi szünet után most megérkezett a folytatás, ami ezúttal Indiába kalauzolja a játékosokat, tesztem pedig azt igyekszik kideríteni, hogy sikerült-e túlszárnyalni a nem túl meggyőző első próbálkozást.

ASSASSIN'S CREED KICSIBEN

PC-s játékot konzolra portolni különösen nehéz feladat akkor, ha egy olyan összetett cRPG-ről van szó, mint a D:OS. A skillek és inventoryk kezelése azért különösen macerás, mert minimum kettő, de akár négy hőst kell kezelnünk egyszerre, külön-külön panelekkel mindenki számára. Hogy ezt hogyan sikerült megvalósítani, arról magunk is meggyőződhetünk, lévén a PC-sek is megkapták a kontrollertámogatást, a hozzájáró teljesen újraszabott kezelőfelülettel együtt. A fejlesztők nemcsak egyszerűen gombot rendeltek az egyes funkciókhoz, hanem újragondolták az egész interfészt. Épp ezért még a játék indítása előtt érdemes csatlakoztatni a kontrollert, és útközben sem kaphatjuk le csak úgy, ha hirtelen mégis egérrel szeretnénk játszani. Az Xbox 360-as kontroller minden ravaszára és gombjára jut egy-egy funkció, ami szerencsére annyira kényelmesre sikerült, hogy az egérhez és billentyűzethez szokott kezek már negyedórányi felfedezés után is ráállnak. Az analóg karokkal immáron könnyedén élvezhetjük a kibővített kamerakezelési lehetőségeket is, amivel már teljesen körbeforgatható és tetszés szerint zoomolható a játéktér és a karakterek sokasága. Ehhez dukál természetesen az is, hogy a szép látványt olyan új grafikai assetek biztosítják, amikkel minden szögből szépen vizualizált képet kapunk.

KIHÍVÁSRA VÁGYTAM

Hatalmas mázli, hogy a játék támogatta ezen törekvésemet, ugyanis az egész sztori teljesíthető úgy, hogy ne vegyenek észre, sőt a legkeményebbek akár úgy is végigtolhatják a programot, hogy nem oltanak ki egyetlen életet sem (az India ezeket külön achievementtel jutalmazza).

> Az Assassin's Creed-sorozat miniatűr változata nem lenne rossz játék, ha kijavítanák a frusztráló elemeit.

Az elmúlt években szinte az összes Assassin's Creed-játékot kipróbáltam, és már a kezdetektől sopánkodtam azon, hogy mennyire hiányzik a sorozatból a kihívás. Nos, a Chronicles ezt most visszamenőleg pótolja, nem is akárhogy, lévén már az első pályán akadt olyan pillanat, hogy percekig próbálkoztam, mire sikerült kicseleznem a strázsáló őröket.

A nehézség amúgy nem olyan problémás, végre nem minden egyértelmű, helyenként agyalni kell, figyelni, okosan időzíteni. Ami mégis idegesítővé teszi a ránk váró kalandot, hogy az automatikus mentési pontok ezúttal is ész nélkül lettek ledobálva, így gyakran előfordult, hogy egy izzasztóbb szakasz előtt többször újra kellett ugrálnom/osonnom bizonyos pontokon, hogy ismét nekifeszülhessek a valódi probléma megoldásának.

NEM ELÉG

Bár a programnak vannak jó pillanatai, a pofás látvány és a félig működő játékmechanika még édeskevés az üdvösséghez. Hiába beszélünk a hagyományos Assassin's Creedekhez képest kisebb költségvetésű játékról, azért igenis hiányzik, hogy azonosulni tudjunk a hőssel, bele tudjuk magunkat élni a történetbe. Az India sztorija papírvékony, semmi mélysége (egy asszaszin a tengernyi templomos ellen, wow), a főszereplőről szinte semmi nem derül ki, minden csak alibi egy újabb lopakodós ugrabugráshoz.

A bujkálós/taktikázós műfaj szerelmesei ugyan még így is élvezhetik a játékot, de az igazi célközönségnek, az AC-rajongóknak ez az epizód megint csalódás lesz, és nem sok jel mutat arra, hogy a februárban érkező harmadik rész, a Russia ennél többet fog nyújtani. Ha viszont mindezek ellenére is kedvet kaptatok a Chronicleshöz, akkor jó hír lehet, hogy február 9-től mindhárom rész megvásárolható egybecsomagolva, PC-re, PS4-re, Xbox One-ra és PS Vitára egyaránt.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Climax Studios

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2, 6 GHz-es kétmagos proci, 2 GB RAM, 1 GB VGA, 4 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Az ötlet kiváló, a végeredmény azonban alig lendül túl a közepes megvalósításon. Ennél többet vártam.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

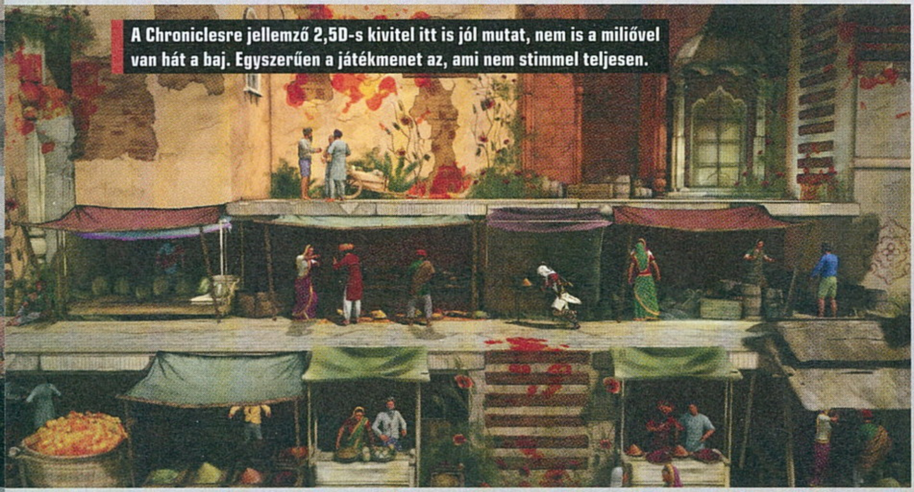
PRO

A látvány és a lopakodós részek rendben vannak, és végre akad kihívás egy AC-játékban.

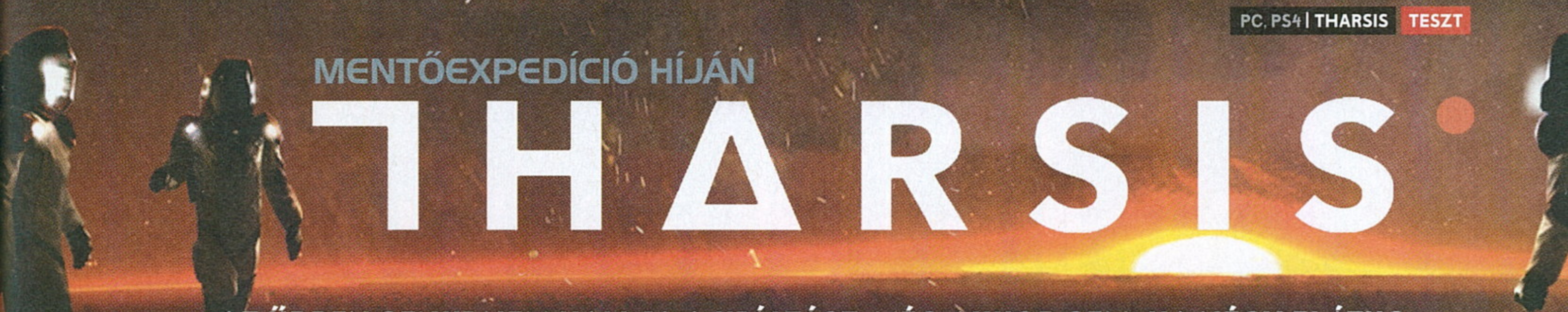
KONTRA

A harc katasztrófa, a checkpointrendszer frusztráló, történetet csak nyomokban tartalmaz.

65%



A Chroniclesre jellemző 2,5D-s kivitel itt is jól mutat, nem is a miliővel van hát a baj. Egyszerűen a játékmenet az, ami nem stimmel teljesen.



MENTŐEXPEDÍCIÓ HIJÁN

THARSIS

[ÍRTA MCMACKO] **AZ ŰRBEN SENKI NEM HALLJA A KIÁLTÁST, MÉG AKKOR SEM, HA NÉGY ELÁTKOZOTT ASZTRONAUTA EGYSZERRE PRÓBÁLJA HALÁLSIKOLYÁVAL TÚLHARSOGNI AZ ŰRHAJÓ VÉSZJELZŐ SZIRÉNÁIT. KÖSD FEL A GATYÁT: A THARSIS AZ UTÓBBI HÓNAPOK EGYIK LEGSZADISTÁBB, LEGKÍMÉLETLENEBB JÁTÉKA!**

A végtelenül leegyszerűsített, könnyed játékélmények mellett kezd újra divatba jönni a kihívás a videojátékokban. Arra a kihívásra gondolok, amely régen bizony a programok lényegi része volt. Nem jövünk zavarba, ha egy játék reklámja eleve úgy dörgöli az arcunkba a véres rongyot, hogy „ki itt belépsz, sokszor meg fogsz halni". Sőt ezeknek a küzdelmeknek köszönhetően újra ráéreztünk a jutalomérzés édes ízére. Tegye fel a kezét, aki nem szereti, amikor egy kifejezetten nehéz szakasz mechanikáját kiismerve végre legyőzi az addig gigászinak tűnő akadályt! Ugye, hogy mind átéltünk már valami hasonlót…

REMÉNYTELENSÉG ŰRBÁZIS, JELENTKEZIK!

Nos, a Tharsis ilyesmi szintű nehézséggel kecsegtet, de sajnos a végeredmény közel sem olyan épületes, mint egy polír FromSoftware játék esetében. Mondjuk a műfaj is tök más; itt egy Mars felé tartó misszió legénységét kell tíz körön keresztül életben tartanunk, amíg a társaság el nem éri a célállomást. Az űrhajónk egyfajta bázisként funkcionál, ahol van például élelmezési blokk, laboratórium, vezérlőfülke – ahogyan azt egy ilyen fajsúlyú misszió esetében elvárja az ember. A különböző kabinokban a hajónk épségét, a legénység egészségügyi állapotát is boostolhatjuk más paraméterek mellett, de most jön a feketeleves: minden kör elején meteoritok és egyéb kellemetlenségek tépázzák meg az adott hajóelemek állapotát. A sérülésnek köszönhetően lehet, hogy megsebesülnek hőseink, vagy épp a hajóban keletkezik masszív kár. A rundók elején tehát az a feladatunk, hogy a különböző kasztokba tartozó asztronautákat elküldjük a hajó, vagy épp a többiek problémáinak megoldására. Ha belépünk az adott blokkba, kockadobással folytatjuk. A kapott számokat aztán vagy a javításra, vagy a saját hősünk képességeire, esetleg a blokk spéci bónuszára fordíthatjuk. Mivel a hajó folyamatosan pusztul, a kockáink pedig csak fogynak, ez nem is egyszerű feladat. Utánpótolni persze lehet: a termesztett kajából, vagy akár elhunyt társunk maradékaiból (!) is visszatornászhatjuk életben maradt asztronautáink készleteit.

KÁR A KOCKULÁSÉRT!

Az alapötlet kifejezetten ütős, a különböző módosítók, bónuszok és máluszok rendszere gondos, precíz tervezői munka eredményéről tesz tanúbizonyságot, csak épp egy baj van. A kockadobáson alapuló játékmenet túlságosan is a véletlenszerűségre alapoz, a katasztrófák pedig extrém tempóban érkeznek. Véletlenszerű és egyben kegyetlen is, amikor karakterünkkel épp hullagyenge számokat dobunk, miközben a negatív módosítók is halálközelire sebzik őt, és pusztulás szélére sodorják a hajót. Sajnos olyan esettel is találkoztunk, amikor a rendelkezésre álló erőforrásokon felüli erőfeszítés sem feltétlen lett volna elég az egyre megalázóbb helyzetek megszűntetésére. Amúgy sem hiszem, hogy a fejlesztők saját játékuk szabályainak megkerülésével próbálnának győzelemre ösztökélni, de van, amikor tényleg csak így lehet túlélni. Kár ezért, mert a játékmechanika tényleg frissnek és üdének hat. Csak a random történéseken kellett volna egy picit finomítani a játszhatóság fokozása érdekében, esetleg a változatosságra is nagyobb hangsúlyt fektethettek volna a készítők, és máris sokkal pozitívabban állnánk a játék végső értékeléséhez.

EGY BIZTOS: A THARSIS KIPRÓBÁLÁSA UTÁN RÁJÖTTÜNK, HOGY NEM SZÍVESEN LENNÉNK ŰRHAJÓSOK...

Nem sokon múlott, hogy formabontó indie csoda kerekedjen ki a Tharsisból. Esetleges DLC-vel, patchekkel inomítható lehet még az értékelő doboz által is sugallt kényszerű-közepes végeredmény.

ADATOK

KIADÓ **Choice Provision**

FEJLESZTŐ **Choice Provision**

MŰFAJ **stratégia**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Core i5-ös processzor, 2 GB RAM, DX11-es VGA, 2 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Táblás játékhoz hasonló, kockázós űrstratégia és erőforrás-menedzsment játék, amely a véletlenszerűség megalázó bakancsával rúgja alfélen mindazokat, akik jegyet váltottak erre a marsi utazásra.

GRAFIKA:	75%
HANG:	85%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

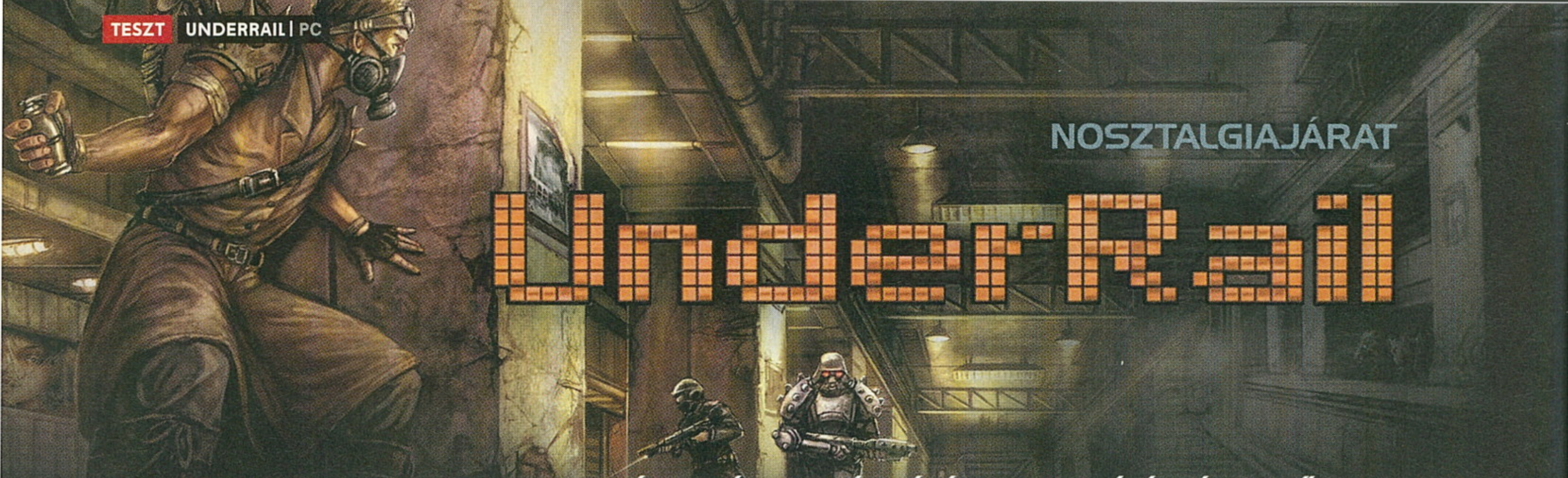
Remekül kitalált interfész, stílusos látvány, remek hang. Az alapötlet ütős és friss!

KONTRA

A remek alapokat túlságosan is megerőszakolja a nehézség és a véletlenszerűség.

55%

A sorsot szimbolizáló kockák bizony a legfelkészültebb asztronautával is kibabrálhatnak. Előre készítsétek be a stresszlabdát és a töményet!



NOSZTALGIAJÁRAT

UnderRail

[ÍRTA MAHMUD] **POSZTAPOKALIPSZIS, MUTÁNSOK ÉS METRÓ – NÉHÁNY OLYAN HÍVÓSZÓ, AMIRŐL NEMCSAK A BUDAPESTI TÖMEGKÖZLEKEDÉS, DE LEGALÁBB FÉL TUCAT CÍM IS AZ ÉLTESEBB JÁTÉKOS ESZÉBE JUT. MOST PEDIG ITT AZ UNDERRAIL, HOGY HELYET KÖVETELJEN MAGÁNAK EZEN A LISTÁN.**

Persze közel sem egyszerű feladat a Fallout nevével fémjelzett műfaj klasszikusai közé kerülni, különösen, ha erre egyetlen ember vállalkozik. Márpedig az UnderRail esetében pontosan ez a helyzet, hiszen a játékot jegyző Stygian Software lényegében egy lelkes fejlesztőt takar. A szerb Dejan „Styg" Radisic bő hét évvel ezelőtt vágott bele nosztalgikus rémálmának megvalósításába, hogy felelevenítse azokat az időket, amikor még izometrikus nézetben, körökre osztott harcrendszerben verekedtük át magunkat az atomcsapta világon, a túlélés pedig valóban próbára tette játéktudásunkat. Styg ugyanakkor nem elégedett meg a puszta múltidézéssel, így az UnderRail számtalan kliséje ellenére képes újat mutatni a műfajban.

Az UnderRail egyetlen lelkes fejlesztő munkája, aki bebizonyítja, hogy egy fecske is hozhat világvégét.

AZ AJTÓK ZÁRÓDNAK

Ezzel az újdonsággal már azelőtt szembesülünk, hogy virtuális alteregónkkal egyetlen lépést tennénk a játék világában. A mindenkori karaktergenerálást ugyanis megelőzi egy roppant egyszerűnek tűnő, ám hihetetlenül fontos döntés, amikor is kiválaszthatjuk, miként szerzünk majd tapasztalati pontokat a játékban. A klasszikus, minden hátrahagyott hullát jutalmazó rendszer mellett találunk egy „Furcsaságok" feliratú opciót is, ami messzemenően hű marad beszédes nevéhez. A szisztéma lényege, hogy a módszeres mészárlás helyett csupán a küldetések teljesítéséért és a világban elszórt különleges tárgyak fellelése után kapunk tapasztalati pontokat. Bár mindez első hallásra nem tűnik egetrengető különbségnek, az új rendszer merőben eltérő játékmenetet diktál majd túlélőtúránk során. Először is folyamatosan rá leszünk kényszerítve az aprólékos felfedezésre, lényegében garantálva az UnderRail legeldugottabb titkainak megismerését, és ami még ennél is fontosabb, lehetőséget kapunk egy fékezetten pacifista, a lopakodás és a meggyőzés köré épített végigjátszásra. Azt persze semmiképp sem állítanám, hogy az UnderRail az utolsó mellékküldetésig kipipálható egyetlen fegyver eldördülése nélkül, ám a Furcsaságok módot választva sokkal különlegesebb játékélményben lesz részünk az önfeledt hentelés hiánya miatt (már csak azért is, mert egyszerűen nem tudunk tapasztalati pontokat farmolni az alacsonyabb nehézségű szinteken).

A fejlődési módok mellett a játékmenet másik meghatározó tényezője a karaktergenerálás. Botcsinálta hősünket egy meglehetősen összetett, háromszintes rendszerben tudjuk létrehozni, melyben hét alapvető tulajdonságunk erősen befolyásolja választott készségeink hatékonyságát, utóbbiak alapján pedig különböző bónuszokat adó jártasságokat választhatunk. Mivel az elérhető opciók száma már önmagában szédítő, főhősünk megformálásának szinte csak a képzelet szab határt: lehetünk késforgató mentalisták, számszeríjas besurranók vagy állig felfegyverzett diplomaták – a döntés csak rajtunk áll.

ADATOK

KIADÓ
Stygian Software

FEJLESZTŐ
Stygian Software

MŰFAJ
cRPG

MULTI
nincs

INFO

Az UnderRail 2015. december 18-án jelent meg, a Steamen 14,19 euró (kb. 4400 forint), a GoG-n 13,79 euró (kb. 4300 forint).

KÉRJÜK, KAPASZKODJANAK!

Frissen kreált hősünkkel egy rövid gyorstalpaló után az UnderRail társadalmának krémjébe csöppenünk: karakterünk bebocsátást nyer a föld-alatti világ egyik városállamába, ahol némi eligazítás után megkapjuk első küldetésünket. Ezen a ponton a játék látványosan elengedi a kezünket, és kinyílik előttünk az egykori aluljárók posztapokaliptikus, fosztogatóktól és mutánsoktól hemzsegő útvesztője. Bár maga a körítés kísértetiesen, már-már perrel fenyegető módon emlékeztet a zsánerek hasonlóan mocskos univerzumára, az UnderRail világa bőven tartogat meglepetéseket megannyi frakciójával, őrült figuráival és sajátos (bár kissé foghíjas) történelmével.

Régi vágású szerepjátékhoz hűen jellemzően két dolog tölti majd ki a játékidők oroszlánrészét, nevezetesen a társalgás és a felfedezéssel egybekötött harc (adott esetben lopakodás). Előbbi lényegében felér egy intenzív angolkurzussal,

Ez a program a keményvonalas szerepjátékok rajongóihoz szól. Ha csalódtál a modern Falloutokban, akkor vár a metrók sötét alagútjainak tömege.

TIPPEK, TRÜKKÖK

SZÉLSŐSÉGES TÍPUS

Főhősünk kialakítása alapvetően meghatározza majd játékstílusunkat, ezért a karaktergenerálásra érdemes a lehető legtöbb időt szánni. Hét alapvető tulajdonságunk érdemi módosítására később alig lesz lehetőség, így okvetlenül lándzsát kell törnünk valamelyik fegyvernem mellett – ha kezdőként nem akarunk melléfogni, masszívan gyúrjunk a szinte minden egyes esetben nagyon hasznos lőfegyverekre!

EZERMESTER

Bár az UnderRail világában lépten-nyomon lehetőségünk nyílik a gyűjtögetésre és elhullott ellenfeleink kifosztására, a játék meglehetősen szűkmarkúan bánik a zsákmánnyal. Kész tárgyak helyett a legtöbb esetben csupán komponenseket tudunk szerezni, amelyeket csak arcátlanul nyomott áron lehet eladni. Ezért célszerű mihamarabb fejleszteni barkács készségünket, hogy zsákmányunkat maximálisan kihasználjuk.

ROZSDÁS ARZENÁL

Ám hiába hasznos készség a fegyver- és páncélkészítés, ha nem tudjuk megfelelően karbantartani az arzenálunkat. Legyen szó bármilyen eszközről, a tárgyhasználat az UnderRailben egyenlő az elhasználódással, ennek következtében pedig felszerelésünk hatékonysága (fegyverek esetében a pontosság és a sebzés) fokozatosan csökken. Ha egy mód van rá, minden expedíciónk előtt alaposan tankoljunk fel alkatrészekkel!

KERESLET ÉS KÍNÁLAT

Ahogy azt a műfajban már megszokhattunk, az UnderRail kereskedői is orbitális haszonkulccsal dolgoznak, így pedig mindenféle túlzás nélkül kijelenthető, hogy a gatyánk is rámehet egy nagyobb bevásárlásra. Az egyes árusok ugyanakkor minden esetben keresnek bizonyos tárgyakat és komponenseket, ezeket leszállítva pedig jóval gazdaságosabban jutunk majd hozzá a számunkra szükséges, esetleg nélkülözhetetlen javakhoz.

FONTOLVA HALADÁS

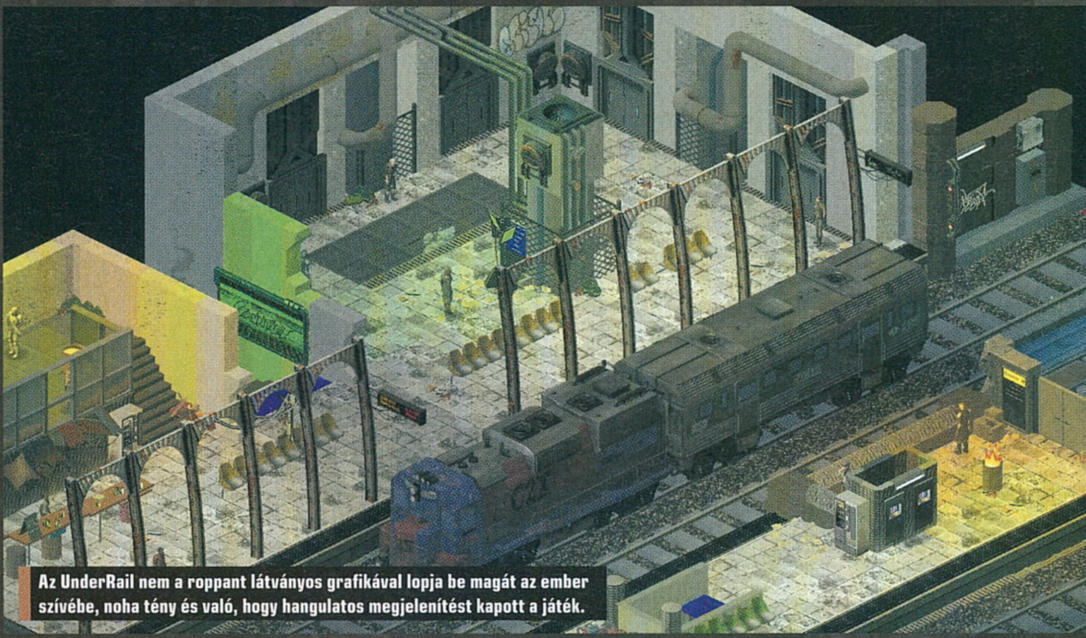
Bár felszerelésünk minősége kétségtelenül fontos a harcokban, okos és folyamatos helyezkedés nélkül még a legtáposabb karakter is könnyen elvérzik. Mivel az UnderRail helyszínei alapvetően zártak, minden áron kerüljük el a sarokba szorulást! Bár a harcrendszer megkülönbözteti mozgás- és akciópontjainkat, utóbbiakat némi extra manőverezésre is felhasználhatjuk, hogy kikerüljünk az esetlegesen kialakult kutyaszorítóból.

FORGALMI AKADÁLY

Bizonyos ellenfelek esetében a taktikai helyezkedés egy egészen más dimenzióját is kihasználhatjuk. Ha történetesen mutáns állatokkal vagy más, kézügyesség terén nem jeleskedő ellenfelekkel kerülünk szembe, célszerű zárt helyiségek (ajtók, kerítések) közelébe csalni őket. Ha pedig a harc során szükségünk van némi kényszerpihenőre, egyszerűen barikádozzuk el magunkat egy nagyjából biztonságosnak tűnő zugban!

HÁTRA ARC!

Az UnderRail nyílt világából fakadóan azonban még így is könnyen tévedhetünk olyan helyszínekre, ahol még a legalapvetőbb ellenfelek is rövid úton ízekre szednek. Ilyenkor természetesen próbálkozhatunk a módszeres lopakodással, ám idegeink épségére való tekintettel célszerű mihamarabb visszafordulni, hiszen a játék így adja tudtunkra, hogy egy magasabb szintű zónába érkeztünk.



Az UnderRail nem a roppant látványos grafikával lopja be magát az ember szívébe, noha tény és való, hogy hangulatos megjelenítést kapott a játék.

hiszen amellett, hogy a játék egyelőre csak ezen a nyelven elérhető, a dialógusok szövege valószínűleg önmagában kitenne egy kisebb trilógiát, szinkron pedig még nyomokban sem található a játékban. Bár a párbeszédek és leírások többségét maga Styg fogalmazta meg, a stíluson csak elvétve érződik az idegen nyelvi háttér, a helyszínenként változó, komor zenei aláfestés pedig kiváló hangulatot teremt a hosszas beszélgetéseknek.

A menetrendszerű összetűzések esetében már némileg más a helyzet: a dinamikus háttérzene hiánya és a puritán animációk jóval többet bíznak a játékos képzelőerejére, ám a harcok során egyébként sem lesz sok időnk holmi esztétikai szőrszálhasogatásra. Bár a körökre osztott rendszerben gondosan megtervezhetjük minden egyes lépésünket, az állandó túlerő és az ellenfelek váratlan rajtaütései alaposan megnehezíthetik a dolgunkat. A helyenként már-már szadistának tűnő kihívás miatt lényegében minden képességünkre és eszközünkre szükség lesz az életben maradáshoz, ám frusztráló negatívum helyett ez az UnderRail nagybetűs esszenciája: ez sarkall kreativitásra, és biztosítja az elkeseredett küzdelem élményét a könyörtelen világban.

A SZERELVÉNY FÉKEZHET

Akad azonban néhány tényező, ami könnyen elveheti a kezdő szerepjátékos kedvét a puszta túléléstől. Bár a harcok során tapasztalt kihívás hatalmas sikerélménnyel jár egy győztes csata után, néhány esetben szinte reménytelen helyzetekbe csöppenünk. Ennek egyik fő oka, hogy bizonyos karakterek egyszerűen képtelenek megbirkózni adott típusú ellenfelekkel (például egy kizárólag pszi képességeket használó hős esélytelen robotokkal szemben), ha pedig elegendő tapasztalat és kutatás

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1.6 GHz CPU; 2 GB RAM; 512 MB DX9 VGA; 3 GB HDD.

Tartalmas és kihívásban gazdag múltidézés a klasszikus nyugati szerepjátékok szerelmeseinek.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **82%**

PRO

Izzasztó és taktikus harc, eposzi hosszúságú játékidő, rengeteg felfedeznivaló és egy egészen zseniális, új fejlődési rendszer.

KONTRA

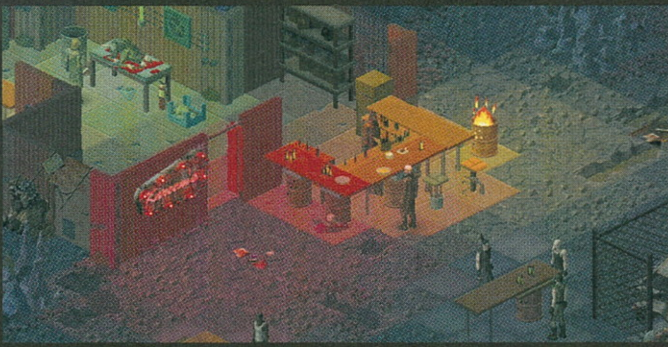
Néha már túlságosan könyörtelen nehézség, körülményes kezelőfelület, a játék egyes szakaszaiban érdektelen vagy hézagos történet.

80%

híján sikerült még a főmenüben elbaltáznunk karakterünket, lényegében nincs visszaút. Az efféle baklövések ráadásul nem feltétlenül derülnek ki a játék első szakaszában, így megeshet, hogy tíz-húsz óra után kényszerülünk új karakter indítására.

A modern RPG-khez szokott játékos szemét emellett kifejezetten bánthatja a kezelőfelület is, melynek használata indokolatlanul körülményesnek hat az első órákban, de a folyamatos (és kötelező) gyűjtögetés miatt újra és újra belezavarodhatunk a gyakran átláthatatlan eszközmenedzsmentbe.

Az efféle szépséghibák és buktatók miatt az UnderRailt elsősorban azoknak a veteránoknak ajánlom, akik az elmúlt években megelégelték a langymeleg atomrobbanásokat és a látszat apokalipszist – bár közel sem tökéletes, ez a csiszolatlan gyémánt garantáltan kárpótolja őket minden elmaradt kihívásért.

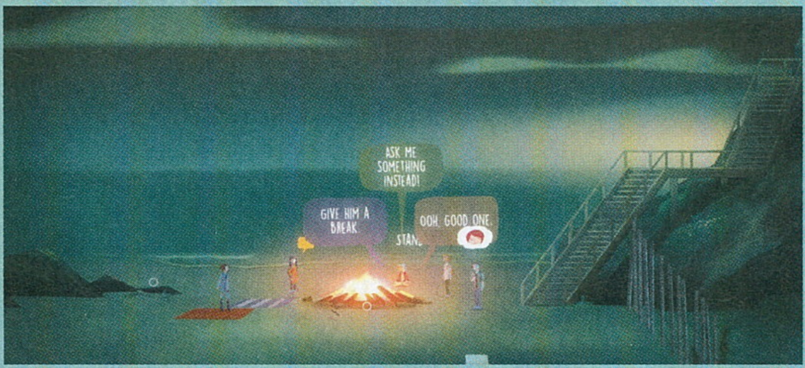


IDŐHUROKBA SZORULVA

OXENFREE

[ÍRTA BÖJTI] MI SZÁMÍT INKÁBB EGY JÁTÉK ESETÉBEN? A KÜLCSÍN, A HANGULAT VAGY A JÁTÉKMENET? JOBB ESETBEN EZEK ÖSSZESSÉGE, DE TALÁN A HANGULAT AZ, AMI IGAZÁN SOKAT NYOM A LATBAN, AMIKOR ÉRTÉKELÜNK VALAMIT – AZ OXENFREE PEDIG EZEN A TÉREN RENDKÍVÜL JÓL TELJESÍT.

Tinédzserek tartanak egy kis szigetre, ahol nem mellesleg katonai létesítmény is állt korábban, plusz érdekes mendemondák keringenek a területről. Ezen a ponton már sejthetjük: némi misztikum, feszültség mindenképpen a produkció részévé válik, azonban a felütés mellett az első pillanatokban is varázslatos prezentáció az, ami komolyabban elvarázsolja az embert. A festményszerű, kétdimenziós hátterek remekül mutatnak, miközben a kidolgozottabb karakterek bandukolás közben folyamatosan beszélgetnek, csacsognak, fotózgatnak. Igen, az Oxenfree egyik fontos ismérve: oldalnézetes, sztoricentrikus, akciójeleneteket nem ismerő, drámától sem mentes sétálószimulátorról van szó, így ha valaki folyamatos robbanásokra vágyik, netán bámulatos, életszerű külsőre, akkor rossz helyen keresgél.



BAR(L)ANGOLÁS

De térjünk vissza az alapokhoz! A szigetre érve (kis hajózással kezdünk) Alex a mi emberünk, avagy a fiatal lányt irányítva ismerjük meg legjobb barátunkat, Rent, valamint Jonast, aki egy nagy traumát követően szeretne új testvérünkké válni. Ezek után feltűnik még két leány, akik nem annyira a barátságos stílusukról ismertek, ám a bulizást, sztorizgatást és a kínos keresztkérdéseket ez sem akadályozza. Aztán jön a nagyszerű ötlet: a helyi barlang előtt fura anomáliákat lehet felfedezni, nézzünk utána a dolognak!

A fiatalok szeretik a kalandokat, így ezúttal is sikerül valamit felébreszteni, az ismeretlen erő hatására pedig a kis társaság tagjai egy eszméletvesztést követően a sziget különböző pontjain találják magukat. A segélykérő rádiókkal, régi telefonokkal kommunikáló csipet csapat igyekszik összetalálkozni, majd megfejteni azt a rejtélyt, aminek következtében az éterben statikus zajok keletkeznek, valaki néha a „megszállottság" állapotába kerül, a furcsa eseményeknek pedig mindezzel csak a felszínét kapargatjuk, elkerülve így a fontosabb spoilereket. Utóbbiakat maguk a fejlesztők kérték mellőzni, elvégre a végigjátszás négy órája olyan kaland, amit mindenkinek egyedül érdemes megtapasztalnia – a Night School szerint kontrollerrel a kézben, kényelmesen elhelyezkedve.

> Az Oxenfree egy nagyon hangulatos, egyedi játék, aminek egyetlen hibája, hogy túlságosan fogja a játékos kezét.

A SZIGET MEGTISZTULT!

Noha a kontroller helyett a billentyűzetes, egeres megoldás is tökéletesen beválik, a nyugodt körülményeket, a jó hangrendszert vagy fülest én is javasolni tudom. A sziget rejtélyeinek felfedezése ugyanis nem egy olyan pillanatot tartalmaz, ami képes feszültté tenni a hangulatot, amihez a nagyszerű zenék, hanghatások és a remek dialógusok is sokat hozzátesznek. Sokszor választhatunk, milyen irányba menjen egy-egy párbeszéd (többfajta szövegbuborék jelenik meg, ezek közül klikkelhetünk a nekünk megfelelőre), más dolgunk mondjuk nem is nagyon van.

A játék esetleges „hibái" közé is szinte csak ennyi sorolható – nagy fejtörők, ügyességünket próba elé állító kihívások nem kerültek a programba. Sétálgatunk az előhívható térkép elsődleges pontjait figyelembe véve, utánajárunk a történetnek, a fejlesztők pedig végig fogják a kezünket. Más kérdés, hogy a párbeszédek éppen eléggé realisztikusak, a hangulat pedig pont elég erős ahhoz, hogy mindez ne jelentsen lényegi negatívumot, amikor a négyórás kampány végére érünk. Az Oxenfree kiváló kezdése az évnek, stílusával pont azt hozza, amit szeretünk az indie műfajban: egyedi megoldásokat, amiknek hála az ösvényeket bejárva tapasztalható kis irányításbeli problémák felett is szemet tudunk hunyni.

ADATOK

KIADÓ **Night School Studio**

FEJLESZTŐ **Night School Studio**

MŰFAJ **kaland**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, 512 MB VGA, 3 GB HDD.

ÉRTÉKELÉS

Izgalmas, sokszor kifejezetten meglepő pillanatokat tartalmazó történet, aminek elmesélése ugyan elveszi a szabadságunkat, mégis élvezzük szinte minden egyes percét, köszönhetően a jól megírt forgatókönyvnek.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

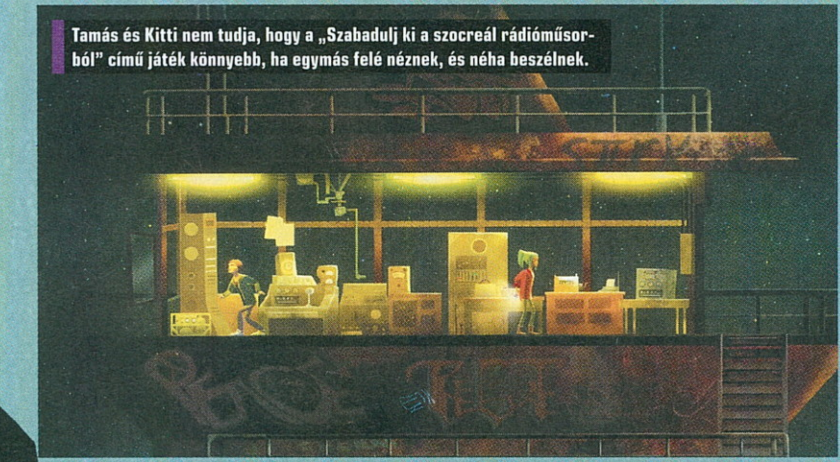
PRO

Realisztikus, többnyire egyáltalán nem unalmas dialógusok, érdekes és varázslatos látványvilág, feszültséggel teli misztikum, választási lehetőségek.

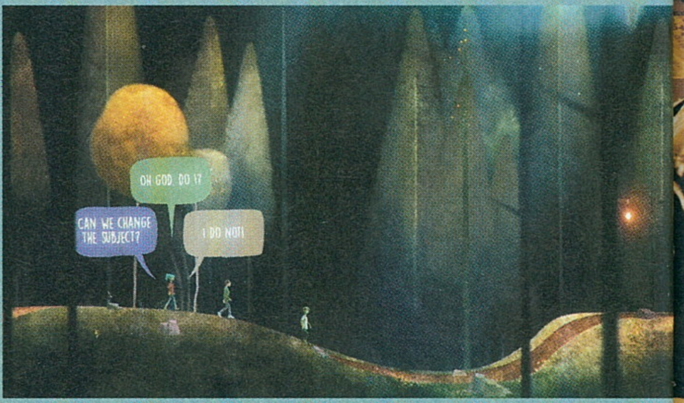
KONTRA

Sokszor túlzottan is fogja a kezünket, a séták alatti irányváltás pedig nem mindig működik olajozottan.

80%



Tamás és Kitti nem tudja, hogy a „Szabadulj ki a szocreál rádióműsorból" című játék könnyebb, ha egymás felé néznek, és néha beszélnek.



FOTOCOPY

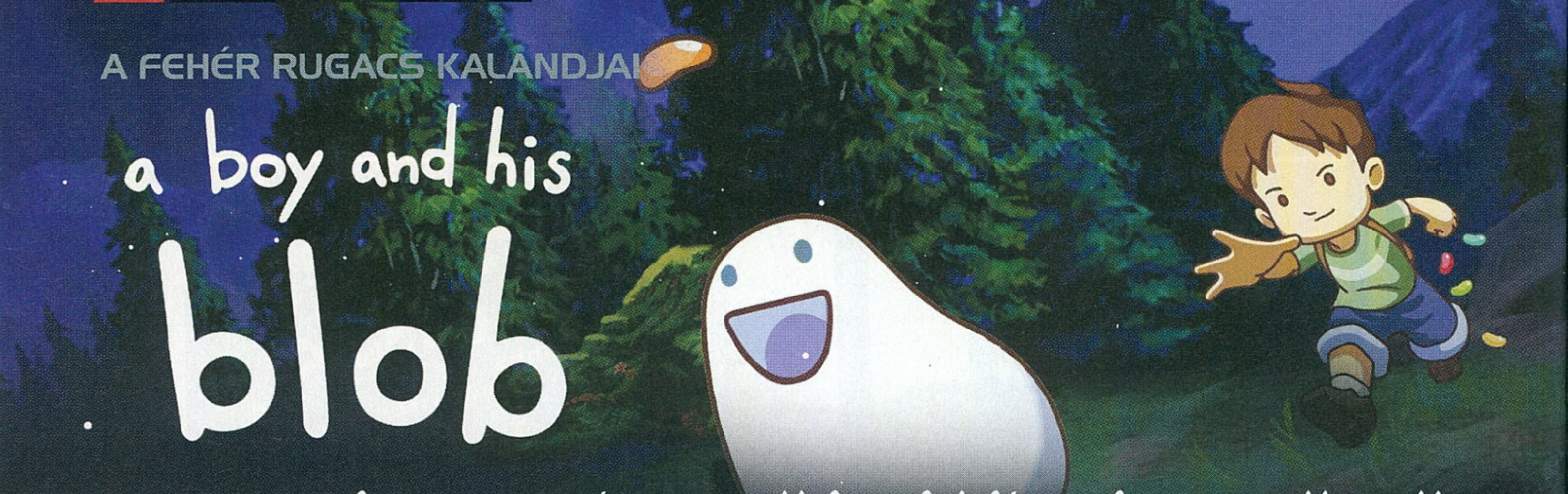
számítás- és irodatechnika

Minden eszköz maximum sebességgel!

Tudta, hogy egy átlagos otthonban legalább kilenc Wi-Fi-re csatlakoztatott eszköz található csúcsidőben? Ez a szám nagyon sok. Mindegyikük a Wi-Fi megosztásért harcol, legyen az internetes böngészés, HD videók megtekintése, online játékok vagy csak fájlok tárolása, illetve megosztása egy felhőn keresztül. A legutolsó dolog amelyet Ön szeretne az, hogy Wi-Fi hálózata ne tudjon lépést tartani a fent említettekkel, különösen, ha ez azt jelenti, hogy emiatt nem veheti igénybe kedvenc videómegosztójának szolgáltatásait vagy nem szerezheti meg az egyes last-minute ajánlatokat. Erre az LB-LINK a megoldás, amely ötvözi a legújabb technológiát a stabilitással, biztosítva az Ön eszközei számára a maximális sebességet, még akkor is, ha egyszerre több eszközt csatlakoztatott. *(x)*

A FEHÉR RUGACS KALANDJAI

a boy and his blob



[ÍRTA DREAMER] **Nosztalgiázni mindenki szeret. Ebből az elvből kiindulva egyre több és több olyan játékkal találkozunk, amely a régi, elfeledett konzolokról kerül újra a kezeink közé. A kérdés csupán az, hogy megéri-e feltámasztani az évtizedes kedvenceket.**

Az A Boy and His Blob első ízben 27 éve érkezett meg a nappalikba, és eredetileg a NES-játékosok szívébe lopta be magát helyenként frusztráló, de mégis lebilincselő játékmenetével. A hibák emlékét az évtizedek könnyedén megfakítják, így nem volt meglepő, amikor 20 évvel később, 2009-ben befutott Wii-re az eredeti program újragondolása. A fiatalabbakat főként a mesés, színes, kézzel rajzolt 2D-s grafika, valamint a cuki gyurmafigura vonzotta, míg az idősebbek a régi szép emlékek miatt voltak izgatottak. Ma, 2016-ban pedig végre az újgenerációs konzolok tulajdonosai és a PC-s közönség is kipróbálhatja ezt az elfeledett klasszikust.

Az A Boy and His Blob voltaképpen egy bazi nagy kísérgetős küldetés, frusztráció nélkül.

EGY KICSI, KÉT KICSI, HÁROM KICSI GYURMA

A történet szerint egy éjszaka lángoló csomag zuhan alá az égből, amit egy kisfiú az ablakából vesz észre. A fiúcska felkerekedik, hogy utánajárjon a különös jelenségnek. A becsapódás helyén találkozik egy fehér pacával, akitől rögtön megrémül, ám hamar világossá válik számára, hogy a rugacs nem akarja bántani. A srác és a gyurma összebarátkozik, hogy aztán közösen szabadítsák fel Blobolóniát a gonosz Császár uralma alól.

Mint azt láthatjátok, a sztori nem a legerősebb pontja az A Boy and His Blobnak, viszont a játék sem erre az aspektusra fekteti a hangsúlyt. Éppen ellenkezőleg: a történet végig a háttérbe szorul és csupán egy-egy ritkán elszórt, rövidke átvezetőből ismerjük meg. Dialógusok nincsenek, ezért bárki értheti, mi a fennforgás, mivel pedig a történet olyan egyszerű, mint a százas szög, a legkisebbek is vígan eljátszadozhatnak a programmal, mindig képesek lesznek követni, mi is történik éppen.

OLD IS GOLD

Mivel a 2009-es Wii-játék CTRL+C, CTRL+V újrakiadásáról beszélünk, ezért értelemszerűen a frissen megjelent verzió nem kapott semmiféle extra tartalmat, ahogy az manapság divat.

Csaknem hajszálpontosan ugyanazt a játékot kaptuk, mint 7 éve, még a grafika is alacsonyfelbontásúnak hat. Talán a szaturáción pumpáltak egy kicsit a készítők, ezért élénkebbek a színek, illetve most már 60 képkocka/ másodperces sebességgel pörögnek az események. Ezeket leszámítva semmilyen változás nem történt, maga a játékmenet is érintetlenül került elénk: a fiút irányítva, platformokon ugrálva és feladványokat megoldva kell teljesítenünk a felkínált 4 világ összesen 80 szintjét. Ezek közül 40 pálya a kampány része, a maradék 40 pedig feloldható extra, amiket a sztori alatt elszórt ládikák összegyűjtésével érhetünk el. A szintek mellett további meglepetések gyanánt koncepciórajzokat is szerezhetünk, és ebben ki is fújt a tartalom.

ÚJHULLÁM

A fejtörők nem egészen hétköznapiak az A Boy and His Blob esetében. Fehér pacánkat, aki hűséges pincsiként követ bennünket, Bogoly Berti féle mindenízű (és színű) drazséval megetetve, különféle használati tárgyakká alakíthatjuk. Átváltozhat létrává, trambulinná, lufivá és még 12-féle miegymássá. A pályák végét egy aranyszínű, csillogó drazsé jelzi, ennek elfogyasztása után Blob ajtóvá alakul, ami a fiúcska rejtekhelye felé nyílik. A menedékek mind a 4 világban eltérnek egymástól, ám alaprajzukban feltűnően hasonlítanak.

A történet meseszerűsége mellett a

ADATOK

KIADÓ
Midnight City, Majesco

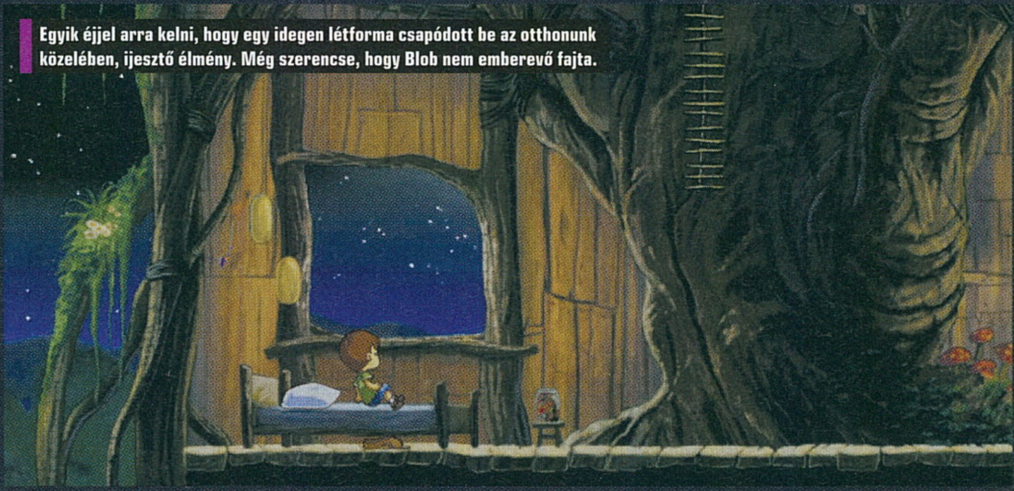
FEJLESZTŐ
Abstraction Games, WayForward

MŰFAJ
puzzle-platformer

MULTI
nincs

INFO

Az A Boy and His Blob 2009-ben jelent meg Wii-re, 2016. január 22-én pedig PC-re. Ára Steamen 9,99 euró (3100 Ft).



Egyik éjjel arra kelni, hogy egy idegen létforma csapódott be az otthonunk közelében, ijesztő élmény. Még szerencse, hogy Blob nem emberevő fajta.

Az A Boy and His Blob egy aranyos, kedves játék, amely azonban nem való mindenkinek: csak akkor ruházz be rá, ha elnéző leszel a hibáival.

játékmechanika is családbaráttá teszi az A Boy and His Blobot. A játékos betanítása táblákon, képek segítségével történik, szöveg és olvasnivaló nélkül, ami egyértelmű segítség a kisebbeknek. Aztán: első nekifutásból megpróbálkoztam a magasból egy ellenséges fekete paca fejére ugrani, ahogy azt az évek alatt Mario megtanította nekem, ám amint a cipője sarka hozzáért a masszához, a fiúcska összeesett és kezdhettem elölről. „Ölni" csakis más eszközökkel vagy Blobbal tudunk. Lásd: a fekete rugacsok fejére ejthetünk köveket,

vagy Blobot labdává változtatva, és őt elgurítva fröccsenthetjük szét pacaként a felsorakozott ellenfeleket. Konkrét erőszak és vér tehát egyáltalán nincs a játékban, egyedül a világok végi főszörnyek legyőzésekor kell ténylegesen szembeszállnunk valakivel. Ám ilyenkor sem ragadunk shotgunt, hogy testközelből lyuggassuk ki az éppen aktuális szörnyet: a bossharcok az ügyességre és a gyors reflexekre fektetik a hangsúlyt, ahol mozdulatainkat időzítve kell manővereznünk, és gyakran a környezet elemeit használva csapásokat mérnünk az ellenfélre. Persze ilyenkor sem vagyunk egyedül, ugyanis Blob segítsége és alakváltási képességei nélkül teljesíthetetlen lenne a feladat.

NINCS RÓZSA TÖVIS NÉLKÜL

A megnyerő külső és számos egyéb pozitívum mellett nem szabad megfeledkezni a hibákról sem. A port szenved az eredeti Wii-játék gondjaitól, például a töltések gyakoriságától. A legnagyobb baj az, hogy a sok-sok fekete képernyő megtöri az élményt. Egy-egy pálya teljesítésekor a játék automatikusan visszavisz bennünket a menedékhez, ahol a térképen kiválasztva indíthatjuk el a következő szintet. Ez a művelet potom két töltést igényel: egyszer akkor, amikor visszaérkezünk, és még egyszer,

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Pentium D 805 2,66GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB DX9 VGA, 600 MB HDD.

Ha nem szereted a puzzle-platformer játékokat, akkor ezen nem az A Boy and His Blob fog változtatni. Azonban ha lekööt az ilyesmi, érdemes beruházni rá.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **69%**

PRO

Csodaszép, kézzel rajzolt grafika, érdekes fejtörők és kedves, bár igen elhanyagolt történet szól a vásárlás mellett.

KONTRA

Segítőpartnerünk helyenként rendkívül bután pozícionálja magát, a kamerakezelés pedig nem létező fogalom.

70%

amikor útnak indulunk. Illetve vannak olyan szakaszok, ahol a pálya több részre oszlik: ezeket töltőképernyők választják el egymástól, megszakítva a folyamatosság érzetét.

A második igen komoly gond az irányítás és az intuitívság teljes hiánya. A játék fő mechanikája Blob drazséval való etetése, amihez nem kevesebb, mint 3 gombra van szükségünk. A későbbiek folyamán pedig kapni fogunk egy olyan bogyót, ami ágyúvá változtatja a fehér pacát. Célozni tudunk vele, ám hogy a cső balra vagy jobbra néz, attól függ, hogy Blob melyik irányból érkezett a helyszínre. Miután átváltozott, nincs lehetőségünk megfordítani őt, ezért ha elszúrtuk, kezdhetjük elölről az egészet. A kamerakezelés pedig egy nem létező fogalom. Gyakran szerettem volna feljebb vagy lejjebb mozdítani a nézőpontot, hogy lássam, merre haladok, de ilyenkor csak egy fityiszt mutatott a játék, és semmi sem történt.

A legnagyobb hiba azonban talán az, hogy ha valakinek nem zsánere a puzzle kategória, akkor a játék egyáltalán nem lesz ínyére, hiszen ezen és a külcsínyen felül nincs semmi, ami megfogná a játékost. Ellenben az is igaz, hogy a maga egyszerűségében üdítő, mondjuk nincs telepakolva ilyen-olyan fejlődési rendszerekkel. A logikai platformerek kedvelői számára jó szórakozást nyújthat a téli estékre, és még az ára is viszonylag alacsony.

A játék folyamán csak a kis srác irányítása marad ránk, társa, Blob magától követi őt, és parancsainak engedelmeskedve segíti továbbjutását.

PIXÉRIA HANGJAI

[ÍRTA LOR]

ECHOES OF AETHERIA

Te is órákig szöszöltél RPG Makerben a karaktered sprite-jaival? Esetleg még emlékszel is az Amnézia című magyar játékra? Még ma is összeszorul a gyomrod, ha meghallod a fémes, gagyi kardsuhintásokat? Jó hírünk van: készülnek még jó játékok a szerkesztővel.

Ha manapság igazán hagyományőrző, klasszikus ízű JRPG-t szeretnél készíteni, nincs is kézenfekvőbb dolog, mint letöl... akarom mondani, megvásárolni az RPG Makert, és nekiállni az alkotásnak. Ennél retróbb és japánabb szerkesztőt keresve sem találhat az ember, és nem csak azért, mert egy már majdnem 23 éves programmal állunk szemben. Szinte hihetetlen, hogy még mindig nem tudott kikopni annak a szerepjátékos rétegnek a köztudatából, amelyiknek szánták – és még hihetetlenebb, hogy a hobbisták közepesen gyenge próbálkozásai közt rendre felbukkan egy-egy olyan gyöngyszem, ami képes egyedi élményekkel kitűnni. A jelen tesztünk alanyát készítő csapatnak, a Dancing Dragon Gamesnek ez több ízben is sikerült. Skyborn című játékuk rendre kiváló értékeléseket kapott, főleg a hangulatos steampunk tálalás és a szórakoztató játékmenet miatt.

ADATOK

KIADÓ
Dancing Dragon Games

FEJLESZTŐ
Dancing Dragon Games

MŰFAJ
JRPG

MULTI
nincs

INFO

Az Echoes of Aetheria egy japán stílusú szerepjáték, ami PC-re jelent meg január 15-én. Ára 15 euró, körülbelül 4700 forint.

Mivel egy olyan ingyenes szerkesztőről van szó, ami korlátok közé szorítja az embert, érdemes a maga helyén kezelni ezeket a programokat. Az egyetlen viszonyítási alap jelen esetben az lehet, hogy mit kínál a végeredmény: már az első pár perc után megesz minket az unalom, vagy képes lesz órákra leszegezni.

KLASSZIKUS INTRIKÁK

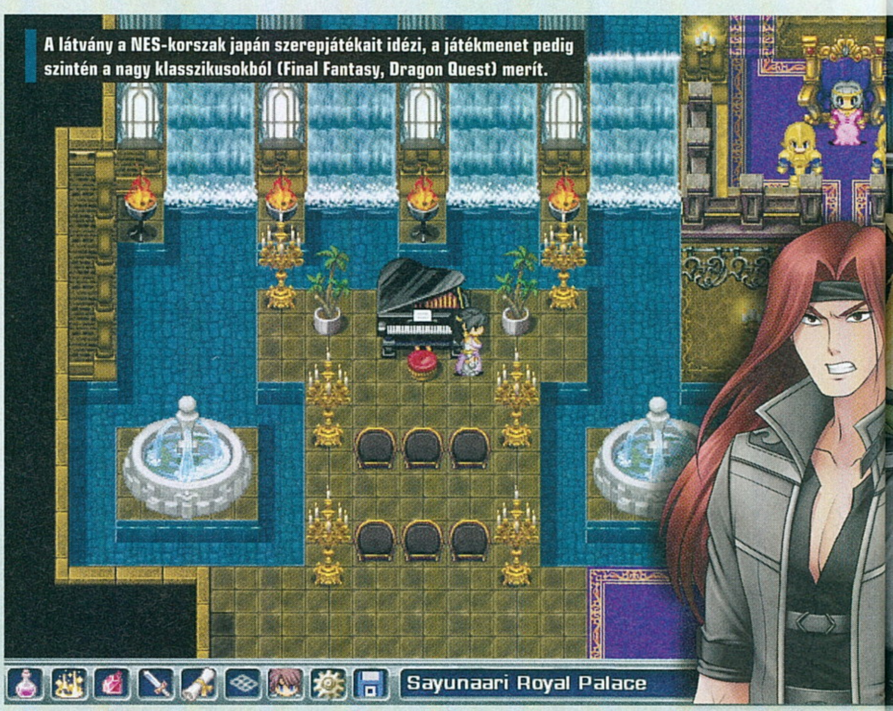
Szinte minden klasszikus JRPG-re jellemző, hogy erősen történetközpontú. Ez a japánok egyik hagyatéka, ami nem mellesleg másik kedvenc műfajuk, a visual novel lényegét is adja. Az Echoes of Aetheria történetvezetése is hangsúlyos: rengeteg panellel találkozunk, a karakterek minden esemény közt megtörik az akciót egy-egy jelenettel. Apránként megismerjük történeteiket is, lassacskán pedig a sorsuk is érdekelni kezd bennünket.

A játék egy olyan eseménnyel indít, ami a nők életében rendkívül meghatározó: esküvővel. Eljönnek a haverok, van kaja, pia... ám menyasszonyrablás csak ritkán. Mondjuk, ez benne van a pakliban akkor, ha két ellenséges ország gyermekei házasodnak össze. A ceremónia éppenséggel a békekötés jelképe lenne, ám a boldogító igen elmormolása után egy összeesküvés következtében lába kel az arának, és ismét ugyanott tartunk, ahol annak előtte: egy viszály kellős közepén. Főhősünk, Lucian, próbálja megmenteni a menyasszonyt, ám ez oly módon sül el, hogy végül ő kerül a gyanúsítások középpontjába, és árulóként üldözik. Útközben szegődik mellé az ezermester Ingrid, majd az elrabolt Soha nevű menyecske, aki valójában megmenti saját magát. Ezután a fő cél az, hogy tisztára mossuk nevünket, miközben szorgalmasan lépjük a szinteket, és egyre erősebb felszerelést gyűjtünk a főellenség legyűréséhez.

VISSZA AZ IDŐBEN

Ha az autentikus élményhez nem lenne elég a pixelekkel nyakon öntött, 2D-s felülnézet, hát megkapjuk a klasszikus JRPG-k idővonalas harcrendszerét is. Ez a megoldás még napjainkban is annyira élvezetes, hogy többek közt a Ubisoft Child of Lightja is ezzel operál. A körökre osztott harc sorrendjét egy külön idővonalon látjuk, amin a harcosok avatarja mozog – amint az elér a

A látvány a NES-korszak japán szerepjátékait idézi, a játékmenet pedig szintén a nagy klasszikusokból (Final Fantasy, Dragon Quest) merít.



MAGYAROK A SÁRKÁNYVÉRBEN

A magyar RPG Maker-rajongók minden bizonnyal egyöntetűen a MoonDragon Entertainmentet említenék, ha hazai készítésű JRPG-ről van szó. A hatfős csapat utoljára 2013-ban frissítette weboldalát, akkor sajnos épp a félbehagyott Idővihar című játék fejlesztését lőtték le. Addig három emlékezetes játékot is készítettek: a Nagy Macskaügyet, és a régi PC Guruk mellékletein is demóként megjelent Emlékcsavart, valamint az Amnéziát. Utóbbi volt talán a legnagyobb viszhangot kiváltó alkotásuk: többféle befejezés, komoly csattanóval záruló történet, és a nagyokat is megszégyenítő mennyiségű endgame tartalom jellemezte. Az Időcsavar az RPG Maker helyett már saját motort kapott volna, valószínűleg ez vezetett a srácok elcsendesedéséhez. Azért reméljük, nem adják fel, mert kár lenne a tehetségért.

vonal végéhez, mi következünk. Hogy ez milyen tempóban zajlik, azt befolyásolja az egyes támadások jellege is, például a gyors, de kevesebbet sebző képességekkel adott időn belül többször is sorra kerülhetünk. Az erősebb támadásokat persze nem vethetjük be folyamatosan: használatuk a technical pontokhoz fűződik, amelyeket csata közben fokozatosan töltünk vissza. Van lehetőség státuszokat előidézni, blokkolni, és egyáltalán nem mindegy az sem, miként állítjuk fel karaktereinket a harci porondon. Idővel rengeteg képességet oldunk fel, karaktereink folyamatosan a lehető legjobb cuccokkal emelni a statomat. Ilyen helyzetekben teljesen a stratégiázásra vagyunk kényszerítve, és kétszer is át kell gondolnunk, hogy melyik karakterünkkel kit fogunk feltámasztani, előreküldeni, vagy éppenséggel melyik szörnyet kell együttes erővel még az elején kiiktatni. Itt akár egy rossz lépés is végzetes lehet, és nagyon ki kell centizni a harcot, ami idővel már fárasztóvá válik.

KRAFT A LELKE MINDENNEK

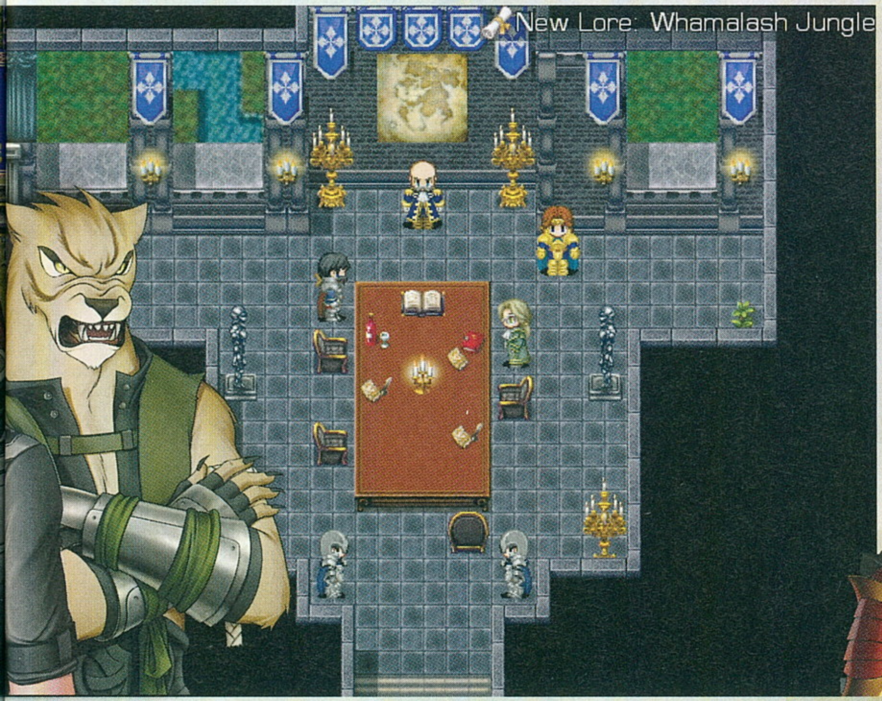
Ám a játékra nem jellemző az eszetlen grindelés, a játékidő megoszlik a felfe-

Az RPG Makerrel készített szerepjátékok is lehetnek kiemelkedőek – erre bizonyíték az Echoes of Aetheria.

fejenként hét aktív, és 3-4 passzív skillt használhatnak.

A harc így kellő mértékben taktikus, ám sajnos a kiegyensúlyozatlanság árnyéka vetül az amúgy rendkívül élvezetes csihi-puhikra. Az elején szinte egyáltalán nem izzadunk meg normál fokozaton, majd pár óra múlva egy éles váltás miatt személy szerint el is akadtam – annak ellenére, hogy a dolgot nem kapkodtam el, és igyekeztem

dezős, puzzle feladványos és mesélős részek közt, itt-ott pár harccal. De ez nem jelenti azt, hogy szerepjátékos jegyek terén elnagyolták volna a tervezést. A képességek nagy kínálata mellett jó pont, hogy a tárgykészítés jelen esetben valóban hangsúlyos. Főleg a független fejlesztőkre jellemző, hogy ezt már hajlamosak amolyan kötelező töltelék funkcióként kezelni. A játék során rengeteg recept hullik, és tényleg megéri a térképek



ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

1 GHz processzor, 256 MB RAM, 64 MB VGA, 300 MB HDD.

Gondosan megtervezett RPG Maker-játék, ami amellett, hogy kihozza a maximumot a szerkesztő lehetőségeiből, a modern szerepjátékokból is merít. A stílus kedvelőinek új kedvence lehet.

GRAFIKA:	85%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	77%

PRO

Élvezetes történetmesélés, jól megírt karakterek és poénok. Okosan tervezett térképek, megfelelő taktikai mélység. És még hosszú is.

KONTRA

A harcok nem egyszer kiegyensúlyozatlanok, elég gyakoriak a bugok, a kezelőfelület nagyon kényelmetlen. És azért mégis csak sok érte az a majdnem 5000 forint.

78%

minden zugát felfedezni, hogy rábukkanjunk egy ércre, kőre, és kevergessünk, mert a kihulló cuccoknál jóval erősebb és érdekesebb dolgokat lehet fabrikálni. A ruhák slotjaiba ráadásul további erősítő augmenteket bújtathatunk, ami még patinásabbá teszi öltözékünket.

A fejlesztők nem spóroltak a szuflával, a kampány akár 15 óráig is eltart. Ezt természetesen nem egy helyszínen játsszuk végig: a tutorial elvégzése után egy világtérképen választhatjuk ki a következő állomást, és egy bázist is kapunk, ami minden fejezet teljesítése után szépüléssel jutalmaz minket. A játék tehát kihozza a szerkesztő lehetőségeiből a maximumot, olyan módon, hogy már a modern stílusjegyekkel is kacérkodik.

PIXELHÁZAKBAN LAKUNK

A helyszínek tervezése rendkívül gondos kezek munkája. Ez leginkább akkor mutatkozik meg, amikor puzzle-feladványok is tarkítják a kalandozást. Nem egyszer három különféle színű kapcsolót kell megkeresnünk a fontosabb átjárók kinyitásához, amiket különböző térképeken találunk meg, mégis annyira kigondoltan vezeti kezünket a játék, hogy nem tévedünk el, vagy zavarodunk bele a dologba egyszer sem – mellé pedig pont elég kihívást nyújt, hogy ne unjuk el pillanatok alatt.

Az Echoes of Aetheria tehát remek program: akik régen rajongtak a korai Final Fantasy-játékokért, azok hamar beleszerethetnek. A klasszikus ízt remekül hozza, és szerencsére bőven van benne annyi fordulat, intrika és csavar, hogy a története miatt leszögezzen. Ami azonban ront az élményen, az a nem kevés bug és a rendkívül kényelmetlen kezelőfelület. És bár kétségkívül tartalmas a játék, azért mégis csak merész az a majdnem ötezer forintos árcímke.

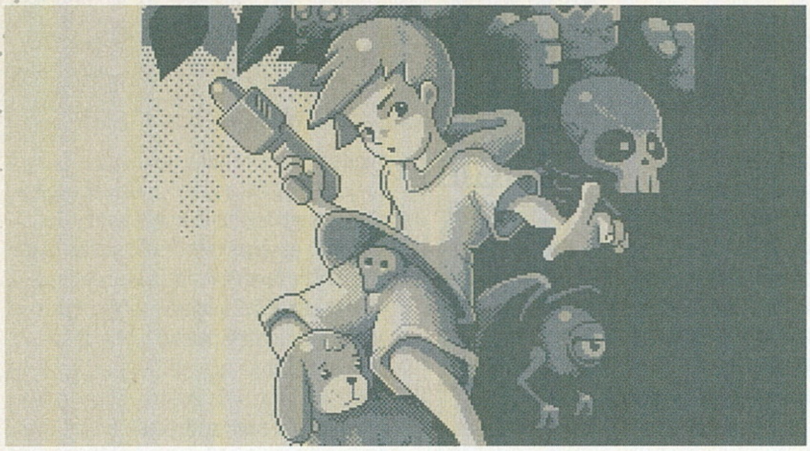
iOS

INGYENESEN LETÖLTHETŐ

A MÚLT KÖDÉBEN

INTO THE DIM

[IRTA MIDNITE] Létezik egy világ, ahol szürke és fekete kontrasztokból rajzolt labirintusokban pixelfigurák harcolnak csontvázakkal, miközben klasszikus fejtörők és ódon alagutak tömkelegén verekszik át magukat, szigorúan a 8-bites háttérzenék ritmusára mozogva.



Ez a világ pedig a nosztalgia, meg a téglaméretű, színtelen és mégis varázslatos Game Boy birodalma. Valami, amire nem sokan emlékeznek, s még kevesebben sírják vissza az újgenerációs konzolok fénykorában. Ha te mégis visszavágynál pár óra erejéig a múltba, hangulat, látvány és játékmechanika szempontjából egyaránt, akkor az Into the Dim egy kihagyhatatlan időutazási lehetőséget kínál, ráadásul teljesen ingyen.

A SZÜRKE 8 ÁRNYALATA

Mint a korra jellemző legtöbb játék, az Into the Dim a dungeon crawler műfaj képviselője, vagyis egy körökre osztott, fejtörőkkel megspékelt kalandjáték, ami egyszerűsége okán tökéletes választás mobilra. Elszökött kiskutyád megkeresésének apropóján kell felderítened a szürkeségbe burkolózó kazamaták hálózatát, s közben kincseket begyűjteni, amikből fejlesztheted életerő- és akciópontjaid számát. Szimpla, klasszikus, de (ha ismered a műfajt, tudod) mégsem egyszerű.

Ellenfelek terén kicsi a választék, kimerül a csontvázak, denevérek és pókok hordájában, amit ritkán (de az ideálisnál így is gyakrabban) feldob egy véresebb halált ígérő gólem megjelenése. Persze ez a kiszámíthatóság kifejezett előny, így pár perc elteltével már fejből tudod, az ellenféltípusok fejenként hány lépésre jogosultak egy körben, vagyis biztonsággal navigálhatsz közöttük. Hiába mozognak ugyanis véletlenszerű útvonalakon, a csontvázak például látványodra azonnal feléd indulnak majd, és ha előre tudod, hogy hárommezőnyi mozgásterükön kívül kell állnod a kör végére, akkor nem érnek el. Kitapasztalni a harc technikáját tehát csak némi időbe kerül, onnantól kezdve a puzzle-aspektus érvényesül – kisakkozni fejben, hogy melyik irányba indulj, hova állj, s minél több ellenfél van a látóteredben, annál nehezebb biztonságot találni. Néha pedig a támadás rizikóját kell felmérned, hisz ha nem marad elég pontod a célpont kilapításához, de már a menekülés hez sem, akkor megeshet, hogy köröd vége egy pók méregfogának közvetlen szomszédságában ér... Ami nem jelent jót. Csak azonnali halált.

FAKÓ NOSZTALGIA

Mint minden korabeli játék, az Into the Dim is büszkélkedhet azzal, hogy könnyű és végleges benne a halál. Az aktuális dungeont minden vereség után legelejéről kezded (ami keserédes tény, mert ekkor a kincseket is újra begyűjtheted), vagyis nem árt a kezdetektől spórolni életerő pontjaid bővítésére. Eleinte az érmék gyűjtése lehetetlenül lassú folyamat, és a játék kicsit sem titkolt célja, hogy rávegyen valódi pénz költésére (vagy minimum reklámok végignézésére), de némi türelemmel és kitartással ingyen is feltápolhatod magad egy kellemes szintre. A kérdés az, lesz-e elég kitartásod hozzá? A pályák ugyanis sokat nem változnak, a későbbi fejtörők sem jelentenek igazi kihívást, a zene és a látvány pedig ugyan kellően retró, de aligha kínál többet annál, ami első pillantásra egyértelmű: nosztalgiát. Szóval, ha nem vagy a klasszikus Game Boy esztétikum rajongója, itt sincs olyan bravúr, ami meg fogja szerettetni veled. De ha egy szórakoztató mobiljátékot keresel a hétre, adj neki egy esélyt – hátha kiderül, hogy „régen minden jobb volt".

TÖLTSD LE

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett játékra, akkor olvasd be a mellékelt kódot és próbáld ki magad is. Ne feledd, ingyenes!

ADATOK

KIADÓ
HappyMagenta
FEJLESZTŐ
HappyMagenta
MŰFAJ
kaland
MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Klasszikusan izzasztó kalandjáték, ami pár óra szórakozás erejéig bőven leköt heti az erre fogékony közönséget.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

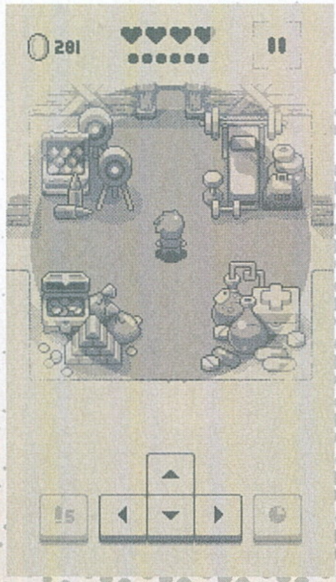
PRO

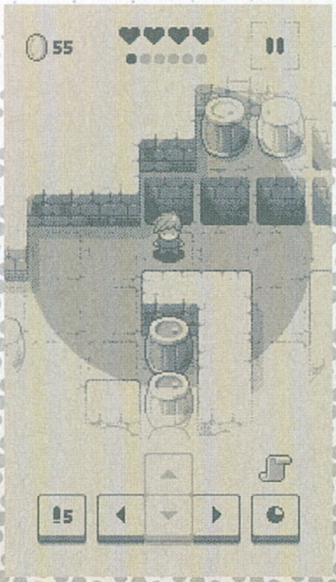
Retró hangulat, 8-bites zene, már az elejétől elég kihívást ad ahhoz, hogy ne fulladjon hamar unalomba.

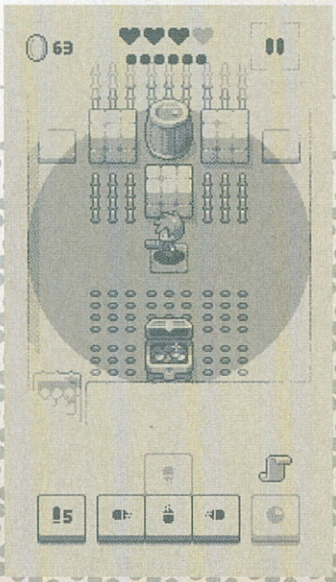
KONTRA

Erőszakosan próbál rávenni, hogy extrákat vegyél, és sokkal változatosabb is lehetne szinte minden szempontból.

65%





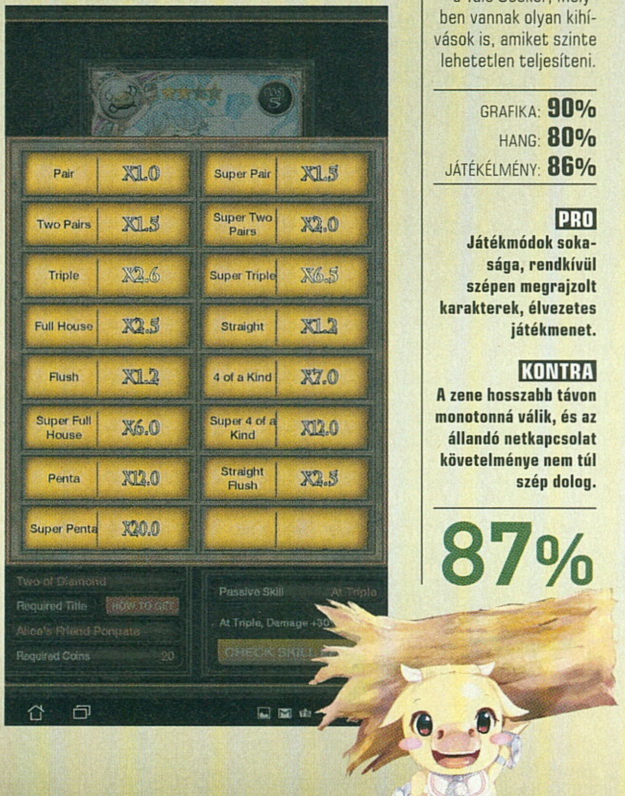


SZERENCSÉS A KÁRTYÁBAN

TALE SEEKER: PUZZLE RPG

[ÍRTA POZANDR] **Mindig is kíváncsi voltál, milyen lehet egy klasszikus mese szereplőjének lenni? A Tale Seeker című programban te magad irányíthatod a történet folyását. A produkció egy meglehetősen összetett szerepjátékos részt is kínál, továbbá gyűjthető kártyák százait.**

Első ránézésre a Tale Seeker egy egyszerű puzzle-játéknak tűnik, de a programot elindítva rögtön kiderül, hogy nem ez a helyzet: ebben a mobilos címben gyermekkorunk kedvenc fabulái elevenednek meg. Az Alice Tükörországban az első a sorban, itt a fejlesztők elmagyarázzák az alapokat, aztán újabb és újabb meséket megnyitva szélesednek ki a lehetőségek. Végül a játékos azon kapja magát, hogy egyre több dungeont akar kipucolni. A program alapja a bevezetőben említett kártya- és a címben is szereplő puzzle-rendszer. A játék elején csak meghatározott lapokkal (szörnyekkel) rendelkezünk, amik két értékkel bírnak: ATK (támadó) és HP (egészség) pontokkal. Ezek segítségével lehet harcba indulni az ellenfelek ellen, amiknek három típusa van: föld, tűz és víz elementál. Kiütni úgy lehet őket, hogy minden dungeonben meghatározott mintákat kell összekötni (maximum 5-öt), a támadás erőssége pedig attól függ, hogy milyen szörnyeket vittünk a csatába, és milyen mintákat sikerült megtalálni az adott táblán. Ezeket a mintákat egyrészt ismerni lehet egyéb kártyajátékokból (egy pár, két pár, drill, full stb.), másrészt egy tűz elementált sokkal egyszerűbb egy vízszínű jelekből álló mintával megsemmisíteni, mint egy tűz és föld kombinációval. A gondot az okozhatja, ha pont olyan típusok nem jönnek, amikre éppen szükségünk lenne...



ADATOK

KIADÓ **Sway Mobile**

FEJLESZTŐ **FunFun Studio**

MŰFAJ **Puzzle RPG**

MULTI **nincs**

ÉRTÉKELÉS

Jól összerakott, kellően komplex játék a Tale Seeker, melyben vannak olyan kihívások is, amiket szinte lehetetlen teljesíteni.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

Játékmódok sokasága, rendkívül szépen megrajzolt karakterek, élvezetes játékmenet.

KONTRA

A zene hosszabb távon monotonná válik, és az állandó netkapcsolat követelménye nem túl szép dolog.

87%

LEHETŐSÉGEK SOKASÁGA

Az első mese végével a lehetőségek is kinyílnak. Többféle játékmódban tehetjük próbára ügyességünket: vannak eseményhez köthető megmérettetések, küzdhetünk az arénában, vannak időalapú játékok, illetve raid küzdelmek is. Akadnak helyszínek, amiket először nem is lehet megnyitni, hiszen csak később szerzünk hozzájuk kulcsot, de az is előfordulhat, hogy egy barátlistánkon szereplő személy már megszerezte azt, és meghív minket, hogy segítsünk neki. A Tale Seeker legjobb, legélvezetesebb része egyértelműen a kártyák gyűjtögetése, ezekből pedig több mint hatszáz van, így ezzel hosszú időt el lehet tölteni. A szörnyek tulajdonságai fejleszthetőek, rendelkezhetnek aktív és passzív képességekkel, amik a harcokat is befolyásolhatják. Összetett program ez.

SZEXI MESE

A Tale Seekert ingyenesen lehet letölteni, de természetesen van benne mikrotranzakció, ahol több tízezer forintot is elkölthetünk. Szerencsére azonban a vásárlás nem kötelező, mert a program eléggé jutalmazó. A prémium fizetőeszköz a gyémánt, de minden szintlépésért, új cím megszerzéséért ad a program valamennyit. Hat óra után már harminc drágakővel rendelkeztem, amit erős lapok vásárlására is el lehet költeni, csakúgy, mint játékra, ha éppen nem vagyunk online. Igen, a Tale Seeker állandó netkapcsolatot kér, ezért inkább a wifis használat ajánlott, mintsem a mobilinternet hálózaton való szórakozás. Kategóriájában nagyszerűen néz ki, a karakterek szépen vannak megrajzolva, igaz, erotikus vonásokat itt is fel lehet fedezni a hölgyeken. A hangok is kellemesek, bár a zene monotonitása miatt egy idő után a hangerőt lejjebb kell tekerni. Szóval minden jó, ha a vége a jó: a Tale Seekert érdemes kipróbálni, mert egy teljesen egyedi, hosszantartó élményt ad és ezt már rengeteg ember értékelte öt csillaggal.

A Tale Seeker egy kifejezetten összetett játék, amit csak ajánlani tudunk a hosszabb buszos utak idejére.

TÖLTSD LE

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett játékra, akkor olvasd be a mellékelt kódot és próbáld ki magad is. Ne feledd, ingyenes!

MONDD, TE MIT VÁLASZTANÁL!

MOBA KÉNE? SEGÍTÜNK DÖNTENI.

[ÍRTA CHRIS] Érdekel a MOBA-k világa, de nem tudod eldönteni, hogy melyikkel kéne játszanod? Mennyi időd van játszani? Mennyire tartod magad ügyesnek? Hogy állsz a fizetős tartalmakhoz? Ha ezekre és még pár kérdésre válaszolsz, megmutatjuk, melyikkel kéne kezdened. Listánkon a jelenleg négy legnépszerűbb MOBA foglal helyet, de 2016-ban érkezik még néhány érdekes alkotás, amelyek talán pont neked szólnak. Most viszont lássuk a jelenlegi felhozatalt!

LEAGUE OF LEGENDS

A League of Legends, vagy ahogy legtöbben ismerik, a LoL a földkerekség legnépszerűbb MOBA-ja, amit közel kétszer annyian játszanak, mint az azt követő Dota 2-t. Ez persze nem jelenti automatikusan azt, hogy a te kedvenced is lesz. Hasonlóan a listánk többi szereplőjéhez, a League of Legends is egy ingyenesen játszható program, de balgaság azt feltételezni, hogy ha elkezdesz vele játszani, egy fillért sem fogsz elkölteni benne. Sőt! A hősöket ugyanis egyenként kell feloldani, ami azt jelenti, hogy csak azokkal játszhatsz, akiket már játékbeli valutából (Rior Points) megvásároltál magadnak. A másik megoldás az, hogy egyszerűen kicsattintod a pénztárcádat, beütöd a bankkártya-adataidat, majd valódi pénzért kezdesz hősöket kinyitogatni.

A LoL egy egészen komplex, eleinte átláthatatlannak tűnő játék, ami ugyancsak elveheti a kezdők kedvét attól, hogy kipróbálják. Viszont ha nagyjából tisztában vagy az alapokkal, akkor már csak a hősök feladatköreit (orgyilkos, harcos, mágus, lövész, támogató, tank) kell betanulni, és már bele is kezdhetsz a gyakorlásba. A játék összetettségét sejteti a benne található hősök száma, melyekből közel 130 darab akad. Ez pedig rettenetesen nagy mennyiség. Egy MOBA esetében ugyanis nem árt tisztában lenni mindegyik hős képességével és szerepkörével, hogy tudjuk, mire számíthatunk ellenük vagy a bőrükbe bújva. Ezek betanulásához rengeteg időre és energiára lesz szükség, ami persze nem feltétlen probléma, ugyanis az itt eltöltött idő sosem unalmas. A játék diverzitásának köszönhetően nincs két egyforma mérkőzés, erről a számtalan karakter és azok képessége gondoskodik. A játékmenet izgalmas, a látvány remek, a hősök pedig változatosak. Külön érdekesség, hogy a hozzájuk vásárolható tárgyak legtöbbje passzív bónuszokat nyújt, tehát nem szükséges zongorázni megtanulnunk ahhoz, hogy élvezzük a játékot.

Mindezen felül fontosnak tartjuk kiemelni, hogy a League of Legends nagyon jó magyar szinkronnal és felirattal lett ellátva, ami hatalmas plusz pont lehet az idegen nyelvet nem beszélők számára. Csupán arra kell odafigyelnünk, hogy közössége fiatalabb, gyakran dühösebb és éretlenebb, mint a konkurencia esetében, és nagyon hamar céltáblájukra tűzhetnek minket az itteni veteránok.

Nehézség:	**4/5**
Pénztárcabarát:	**2/5**
Közösség:	**2/5**
Fun-faktor:	**4/5**

HEROES OF THE STORM

A Blizzard MOBA-ja az egyik nagy kedvencünk, amit bátran ajánlunk azok számára, akiknek a LoL vagy a Dota 2 túl összetett, és úgy érzik, azok esetleg túl sok idejüket vennék el. A HotS nagy előnye ugyanis, hogy a Dota 2 és a LoL ellenében, ahol a mérkőzések átlagosan 45-60 percig zajlanak, 15-20 percnél tovább nem nagyon tart egy meccs, ami pont arra jó, hogy rövid szabadidőnket kitöltsük vele.

Nagy pozitívuma még, hogy a zöldfülűek számára is tökéletes választás, ugyanis nincsenek tárgyak, nem kell bonyolult képességekkel bíbelődni, nem szükséges napokat gyakorolni egyetlen hőssel, hogy élvezni tudjuk a játékot. Ez az egyszerűség viszont egyben hátránya is, ugyanis egy idő után eltűnik belőle a varázs, ami eleinte magával ragad minket, és mivel a játékosok sosem veszik komolyan a mérkőzéseket, mi sem fogjuk tudni profi módon csapatni. Összetettségét javítja, hogy itt nem egy, hanem közel 10 arénában küzdhetünk egymással. Ezek közül mindegyik rendkívül változatos és izgalmas, más-más célt ad a versenyzők számára. Bár a program ingyenesen letölthető, hasonlóan a LoL-hoz, itt is csak heti rotációban próbálhatjuk ki a hősöket, akiket játékbeli pénzért (arany) vagy valós valutáért oldhatunk fel magunknak. Ez utóbbi rendkívül drága mulatság, de leginkább a különféle skinek árcéduláját látva kerekedhet ki a szemünk – ezeket csakis akciós áron érdemes megvásárolni. Ennek a játéknak a közössége a legbarátságosabb, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy a meccsek sokkal kevésbé tétmérkőzések. Itt nem igazán számít, ha kikapunk vagy nyerünk. 15-20 perc alatt úgyis eldől, ki nyeri a mérkőzést, ha pedig nagyon rosszul áll a szénánk, akkor sem kell órákon át szenvednünk.

A rangsorolt mérkőzések esetében azért valamivel jobb a helyzet, ott a játékosok már megfontolják, hogy milyen típusú hőst válaszszanak, hogy a csapatban minden feladatkör le legyen fedve (itt is találunk támogatót, tankot és orgyilkosokat), de ide bekerülni csak akkor tudunk, ha elérünk egy bizonyos szintet és feloldunk legalább 10 hőst.

Nehézség:	**2/5**
Pénztárcabarát:	**2/5**
Közösség:	**5/5**
Fun-faktor:	**3/5**

DOTA 2

A Valve produkciója évek óta előkelő helyen van a Steam legtöbbet játszott programjainak listáján, minden nap százezrek nyüstölik. Nemrégiben esett át egy teljes ráncfelvarráson (Újjászületés – Reborn), amelynek keretében lecserélték az alatta dolgozó Source 1 motort a 2-es verzióra, ami miatt most rengeteg játékos küzd technikai problémákkal. Ennek ellenére személyes kedvencem, ami valószínűleg azért van, mert rendkívül változatos (itt is közel 130 hőst kapunk), összetett, és ezáltal sosem unalmas.

Nagy előnye, hogy itt a hősöket nem szükséges feloldani és megvásárolni, tehát

a legnépszerűbb játékmódban (All pick) bármelyiket választhatjuk. A komplexitása ennek a játéknak a legnagyobb, rengeteg óra szükséges ahhoz, hogy megismerjük az alapokat, a wardolást, a rúnákat, az erdőzést, a sebzések típusait és minden mást. Különösen azért számít összetettnek, mert a hősökön kívül több száz aktív és passzív tárgy található a játékban, amelyeket komponensekből rakhatunk össze magunknak, ez a rendszer pedig nagyon sok figyelmet és tudást kíván a játékosoktól. Fontos tudni, hogy a Dota 2-ben a hősök nem képességeiktől és szintjüktől válnak igazán erőssé, hanem ezektől a tárgyaktól, amiket ha jókor és jól használnak, megfordítható velük a mérkőzés kimenetele. Bár a Dota 2-ben csak egyetlen aréna található, minden meccs változatos és izgalmas, a győzelem pedig igazi eufórikus érzéssel tölthet fel minket. Egy mérkőzés átlagosan 45 percig tart, de nem ritkák az ennél hosszabb futamok is, erre pedig fel kell készülni lelkiekben, mielőtt leülünk játszani. A program stabilitása miatt (gyakran kiesnek a gyengébb gépekkel rendelkezők) ez az idő még inkább kitolódhat, szóval itt tényleg rá kell szánni az időt a szórakozásra.

A közössége kicsit idősebb, mint a piacvezető LoL esetében, viszont a Dota 2 rendkívül

népszerű Oroszországban és a Kelet-Európában, aminek köszönhetően egyes esetekben kommunikációs problémák adódhatnak. A rossz magaviseletért (szándékosan meghalunk, kilépünk idő előtt, káromkodunk) bekerülhetünk egy büntető módba (low priority), amely azért valamelyest elrettentő, ez pedig némileg kulturált mederben tartja a mérkőzéseket. Listánkon a Dota 2 a „legolcsóbb" játék, ugyanis itt nem kell hősöket vennünk, skineket pedig a Steam piactérről nagyon olcsón beszerezhetünk.

Nehézség:	**5/5**
Pénztárcabarát:	**5/5**
Közösség:	**3/5**
Fun-faktor:	**4/5**

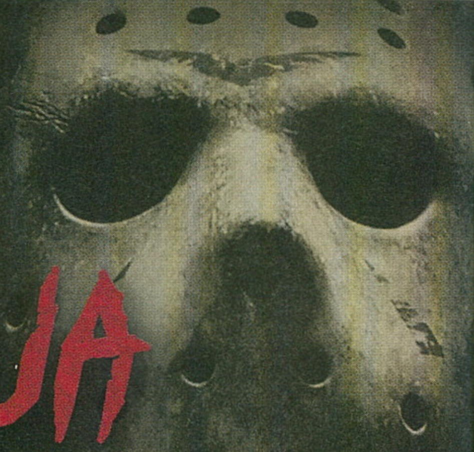
SMITE

A SMITE a Hi-Rez Studios népszerű MOBA-ja, ami egy kicsit kilóg a sorból, ugyanis az eredeti Defense of the Ancients mintáját már rég maga mögött hagyta. Ebben a játékban ugyanis nem felülről, stratégiai nézetből irányítjuk a hőseinket, hanem a hátuk mögüli kameraállásból, mintha egy TPS-t játszanánk. Persze itt is megtalálhatók az arénákra jellemző dolgok, mint a tornyok, az erdő, a sávokon mozgó nem-játékos szörnyek, de gyakorlatilag a SMITE jóval inkább az ügyességre, a reflexeinkre helyezi a hangsúlyt, mint más MOBA-k. Jól kell tudnunk célozni, ismernünk kell a varázslataink, lövéseink sebességét, és mivel csak egy bizonyos szöget látunk a képből, sosem tudhatjuk, hogy ki lopakodik a hátunkba vagy az oldalunkba. Ezért aztán ez inkább azoknak szól, akik otthon érzik magukat az FPS-ekben vagy a hasonló akciójátékokban.

A programban 72 hőst találunk, mindegyikük valamiféle istenség a hindu, görög, egyiptomi, maláj vagy római mitológia szerint. A hősrendszer nagyon hasonlóan működik, mint a LoL esetében, tehát heti rotációt kapunk itt is, ingame valutáért vagy valódi pénzért viszont bármikor vásárolhatunk magunknak héroszokat. A tárgyrendszer is erősen hajaz a League of Legendsre, még a gombkiosztást is a riválistól sikerült kölcsönözniük a készítőknek. Bár egy rendkívül szórakoztató játékról van szó, nem annyira addiktív, mint társai, gyorsan és biztonságosan eldöntheti bárki, hogy bejön neki ez a stílus, vagy sem.

Közössége viszonylag barátságos, de nagyon vigyázni kell azzal, hogy milyen hősöket választunk, és milyen szerepkörben tetszelgünk, ezért indulás előtt érdemes egy gyorstalpaló videósorozatot megnéznünk, hogy miként is működnek itt a dolgok. Oktatómódokból itt sincs hiány, akad jó pár gyors és izgalmas játékmódja, viszont a bankkártyánkat jobb biztos helyre dugni, mielőtt komolyabban is belemelegednénk a dolgokba.

Nehézség:	**3/5**
Pénztárcabarát:	**2/5**
Közösség:	**3/5**
Fun-faktor:	**4/5**



BÖJTI HORRORKAMRÁJA

[ÍRTA BÖJTI] TARTALMAS, RENGETEG JÓ JÁTÉKKAL TELI HÓNAPOT TUDHATUNK MAGUNK MÖGÖTT, RÁADÁSUL A ZSÁNERBE ILLŐ DARABOKBÓL SEM VOLT HIÁNY. EZÚTTAL KÉT TIPIKUSABB CÍM KERÜL TERÍTÉKRE, ILLETVE UGYANENNYI ÉRDEKESEBB, ÚJÍTÓ ÖTLETEKKEL TELI ALKOTÁST IS SIKERÜLT KISZÚRNI A FELHOZATALBÓL.

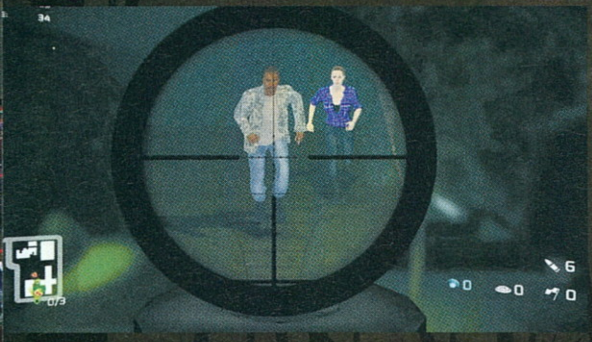
Zombik lesipuskázása, erdei túlélőtúra, klasszikus rejtvénymegoldós barangolás, körökre osztott mikromenedzsment. A december vége és a januári hónap igazán színes felhozatalt eredményezett a horrorjátékok terén, aminek köszönhetően elég változatos tartalommal sikerült megtölteni az aktuális Horrorkamrát. Ne is szaporítsuk a szót feleslegesen, nézzük meg, mitől retteghetünk leginkább!

DEAD TRAILZ

Fejlesztő: Galactic Bits
Megjelenés: 2016. 01. 08.
Ára: 9,99 euró (nagyjából 3200 forint)

Bár még csak Early Access játékként, de már most is egész érdekes alapötlettel állt elő a Dead TrailZ, amely egyedi formában vegyíti a toronyvédő és FPS formulákat. A zombiapokalipszis idején kell helyt állnunk, méghozzá egy mesterlövészpuskával a kezünkben, a különböző védőállások között ugrálva.

Furán hangzik? Az is. Egyfelől a felhasználható utánpótlást kutató, az MI vezérelte kollégát kell védenünk a felbukkanó zombiktól, másfelől pedig simán irthatjuk a sétáló hullákat, mialatt többkevesebb túlélő igyekszik biztos helyre jutni. A lényeg mindig a szaladgáló emberek védelmén van. Ha túl sok járkáló veszi körül őket, akkor könnyen meghalhatnak, ami a misszió végét jelenti a legtöbb esetben. A FPS-formula a sniperrel nagyszerűen működik, közben másodpercek alatt válthatunk lőállást, így jobban rálátva egy-egy terepre, a szerzett pontokból pedig még extrákat is vehetünk: taposóaknát vagy éppen gyorsabb utántöltést és egyéb boostot.



A recept működik, és bár a külső nem a legszebb, sőt kifejezetten a közepes minőségű mobiljátékok világát idézi, a játékmenet egészen szórakoztató a ponthatárok megdöntésével, a feladatok teljesítésével. Jelenleg két játékmódot és két pályát kapunk a korai vásárlás során, de ezek még bővülni fognak, többek közt egy kooperatív opcióval, aminél a gyűjtögető bőrébe is belebújhatunk.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: árkádos lövöldözés a megunhatatlan zombikra, jó kis tervek a jövőre nézve. Kicsit egyszerű a külső, de a headshot mindig is előbbre való volt a külcsínnél.

WICK

Fejlesztő: Hellbent Games
Megjelenés: 2015. 12. 17.
Ára: 12,99 euró (nagyjából 4100 forint)

A tapasztalatlannak nem mondható stúdió egy olyan erdőbe vezeti el a játékosokat, ami megannyi legendával, hiedelemmel rendelkezik, miközben története sötét múltra tekint vissza. Itt lesz az a feladatunk, hogy óránkénti váltásban helytálljunk a szellemek és a sötétség erdejében, mindig egy újabb ellenfelet megismerve, az elől menekülve. A már jól bejáratott belső nézetes formulát dobja fel a gyertyafény alkalmazásának bevezetése, aminek hála vigyáznunk

kell a szélre is, illetve a távolban csillogó, felvehető fényforrásokat is érdemes megkeresni, cserélni. Vannak még gyűjthető tárgyak és rajzok, jegyzetek, a hat óra túlélése pedig nem is olyan egyszerű feladat, mint azt gondolnánk.

Persze hatalmas meglepetések nincsenek. Az egyik támadó elől csak rohanni kell, a másikra nem szabad ránézni, és így tovább, gond maximum akkor adódik, ha több is feni ránk a fogát. A kaland másfél-két óra alatt teljesíthető elsőre, a látvány egészen pofás, emellett a hangulat is kifejezetten erős. Talán csak a kicsit túlárazott összeg miatt moroghatunk, egyébként a Wick nagyon is megállja a helyét.

És nem, Emily, továbbra sem akarok veled játszani… Slendert, Emilyt és további jó arc szörnyetegeket kedvelők előnyben.

Csak rajtunk múlik, hogy a gyűjtögető kolléga teli kézzel jut-e haza, vagy a zombik martalékaként végzi.

Elsőre úgy tűnhet, hogy egy „forever alone" rajzot látunk, de a Wickben minden egyes üldözőnkről találhatunk grafikát, a szükséges stratégia leírásával együtt.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: a gyertya pislákoló fényében egy erdő is igen ijesztő hely lehet, pláne akkor, ha szellemekkel van tele. Hangulatos és néhol rémisztő darab, csak kicsit drága.

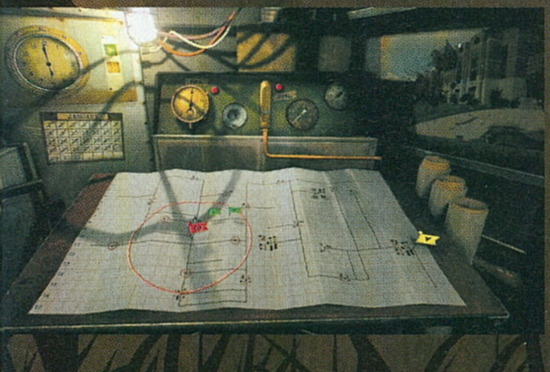
WOODEN FLOOR 2 - RESURRECTION

Fejlesztő: Pheenix93
Megjelenés: 2016. 01. 11.
Ára: 6,99 euró (nagyjából 2200 forint)

Megérkezett a tavalyi egyszemélyes projekt folytatása, a szintén belső nézetes felfedezésre építő, az Unreal grafikusmotorral készült Resurrection. A produkció nem kínál mást, nem nyújt igazán nagy újdonságokat, csak egy másfél-két órányi túrát a misztikum földjére. Kis templomban, egy ódon házban, katakombákban járhatunk utána a kísérteties rejtélynek, ami tipikus sétálószimulátorként kerül terítékre. Nem kifejezetten rémisztő, láttunk már szebbet is, azonban van valami a hangulatában, ami miatt érdemes végigülni ezt a rövid kis felfedezőtúrát.

A zenék a megfelelő pillanatban váltanak, ezzel is hozzátéve a misztikus, komor összképhez, a feladványok pedig a klasszikusokat idézik, miközben kifejezetten logikusra, ezzel együtt nem túl nehézre sikeredtek. Mivel a második Wooden Floor olcsó mulatság, nem érdemes komolyabban belekötni, egy éjszakai végigjátszásra tökéletesen megteszi, de csodákat ne várjunk tőle.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: hangulatos, olcsó kaland, egészen élvezetes fejtörőkkel, több befejezéssel. Bár sok mindenben másolja az elődöt (a falakon lógó festmények például ugyanazok), ráadásul nem is kifejezetten félelmetes.



A HÓNAP LEGJOBBJA: FEAR EQUATION

Fejlesztő: Screwfly Studios
Megjelenés: 2016. 01. 15.
Ára: 14,99 euró (nagyjából 4700 forint)

A kétfős, ausztrál Screwfly Studios két egészen érdekes cím után egy olyan játékkal állt elő, ami egyből képes magával ragadni az embert, és amire simán lehetne teljes oldalakat szentelni. Már az alapfelütés is egyedi, izgalmas: a világot ellepte egy titokzatos, veszélyes köd, ami az emberek legrosszabb rémálmait eleveníti meg, mi pedig egy vonattal haladunk az apokalipszis közepén, amin túlélőket gyűjtögetünk, akiket néha kiküldünk utánpótlásért, mások megmentésére.

Ehhez egy teljes vezetőfülke dukál, plusz nem kevés mikromenedzsment és egy körökre osztott rendszer. Bonyolultnak tűnik? Elsőre az is. A fejlesztők nem rágnak mindent a szánkba, és bár elolvashatunk néhány kézikönyvet (amik mindenre kitérnek), a kezelés csak valós próbálgatások során válik nyilvánvalóvá. A térképen adott pontokra mehetünk a vonattal, túlélők, üzemanyag, alkatrészek és élelem után kutatva, a helyszíneket pedig akár a szolgálatukat teljesítő haderők vagy éppen bandák is uralhatják. Emellett persze jön a köd is, ami más és más rémálmokat hozhat elő az utasokból (ők ezt jelzik is nekünk), így persze védekezni is kell azon kívül, hogy időközönként aludnunk is kötelező. A kiküldött csapatok útvonalait, stratégiáját mi szabhatjuk meg, fejleszthetünk, sőt figyelhetjük a vagonokba kerülő emberek hozzáállását is a kialakult helyzethez.

A Fear Equation kifejezetten komplex, nagyon egyedi és hangulatos darab. A stúdió korábbi játékaiból vett alapötletek és további hozzávalók keveredése nagyszerű elegy születését hozta, amire azonban sok időt kell szánnunk, hogy igazán átlássuk a rendszerét. Nem minden esetben felhasználóbarát programról van szó, ezt a hibáját (másik nem igazán van) mégis elnézzük, ha összességében vesszük szemügyre a rendkívül ötletes, formabontó megvalósítást, amelynek során akár ismerőseinket is belevihetjük a sztoriba. Képeiket és adataikat felhasználva velük is megtömhetjük a vonatot, hogy azután csőpostával és a monitorok, valamint a rádió segítségével kommunikálva juttassuk őket biztonságba.

Ajánlott? Igen
Pro és kontra: ha igazi újdonságra, maximálisan egyedi ötletre vágyunk, ez a tökéletes alany. Sokat kell vele foglalkozni, ki kell ismerni a rendszerét, de olyan élményt ad, ami megéri az árát.

Ha szeretnétek, a bojtosg@pcguru.hu címre írva bátran hívjátok fel a figyelmem egy-egy újabb, frissen megvásárolható címre, ami műfaját tekintve beleillik ennek a két oldalnak az arculatába. Rémes álmokat, jó ijedezést kívánok!

A Fear Equation aktuális utasairól komoly adatokat találhatunk, ha szentelünk némi figyelmet az egyedi jellemzőknek.

TOMB RAIDER

[ÍRTA ASTRODAVE] **Amennyiben veszélyes kalandok közt, különféle egzotikus helyszínek bebarangolása során régen elveszettnek hitt legendás ereklyék után kell nyomozni, nem csupán Indiana Jones az egyetlen, aki nehezen tud ellenállni a távoli földekre szóló megbízatásnak.**

Az angol arisztokrata családból származó Lara Croft a Harrison Ford által alakított figurához hasonlóan otthon érzi magát ezer veszedelem között is, és míg Indy ostorával, valamint kalapjával (és persze férfias jóképűségével) felszerelkezve vág neki az ismeretlennek, addig a kecses régészlány elsősorban ügyességével, no meg az övén hordott pisztolytáskában rejtőző lőfegyverekkel védi meg magát. A csinos arc és az erőteljesen kidomborított nőies külső azonban félrevezető lehet a copfos kisasszony túráihoz gyanútlanul közelítő játékos számára: a törékeny testű hölgy ugyanis ötórai teázás helyett szívesebben tölti szabadidejét szédítő magasságokban, veszedelmes vadállatok társaságában és számtalan fenyegetést rejtő tájakon való csatangolással.

ARCHEOLÓGIA MESTERSZAK

Lara éppen két évtizeddel ezelőtt aggatta magára először szűk felsőjét és sortját, hogy megbízói számára felkutasson egy mágikus erővel bíró tárgyat – a lány tehát (ha nem is feltétlenül a régi korok kultúráinak tanulmányozása iránt érzett olthatatlan szeretetből, hanem inkább kalandvágyból) nekivág a világnak, hogy az értékes lelet után nyomozzon. Története Dél-Amerikában kezdődik, majd a sztori előrehaladtával látogatást tesz Midas király palotájában, a Colosseumban és többek között Atlantisz elsüllyedt birodalmában is. Bármerre is sodorjon minket a szél, gyors és könnyű sikerélményre ezúttal aligha érdemes számítani, a Tomb Raider ugyanis a dekoratív hősnőn kívül elsősorban a nehézségével hívja fel magára a figyelmet.

HONNAN SZEREZHETEM BE?

Az első Tomb Raider 1996-ban jelent meg PC-re. A játék az eredeti, dobozos változatán kívül Steamen 2012 óta kapható (jelenleg 6,99 euróért – nagyjából 2200 forintért), GoG-on pedig az első három részt egybecsomagolva, ráadásul roppant kedvező áron, mindösszesen 9,19 euróért (nagyjából 2900 forintért) vásárolhatjuk meg.

Számos oka van annak, hogy nem beszélhetünk egy könnyed alkotásról, és hogy az előrejutásért minden egyes lépést követően keményen meg kell küzdeni. Egy alapvetően ügyességi játék esetében ugyan nem meglepő, hogy biztos és higgadt kezeket igényel a platformokon, kiszögelléseken való ugrándozás, a vadóc úrhölgynek azonban minden apró lépésére komoly figyelmet kell fektetni. Ha például nem sikerül milliméterre pontosan egy szikla széléről elrugaszkodni, az komoly életerő-veszteséggel, rosszabb esetben a legutóbbi mentés betöltésével jár. Ezúttal a győzelem tehát valóban egy-egy óvatlan mozdulaton áll vagy bukik, ezért érdemes a felfedezőtúrát először Lara házában kezdeni, ahol az alapvető lépéseket gyakorolhatjuk be. A futáson és a bukfencezésen kívül gyakran lesz szükség arra, hogy szabadon körbenézhessünk, merre is van a továbbhaladás iránya, emellett az alapesetben állandó futásból gyakran kell majd visszaváltani lassú gyaloglásba a finomabb mozdulatok megtételéhez.

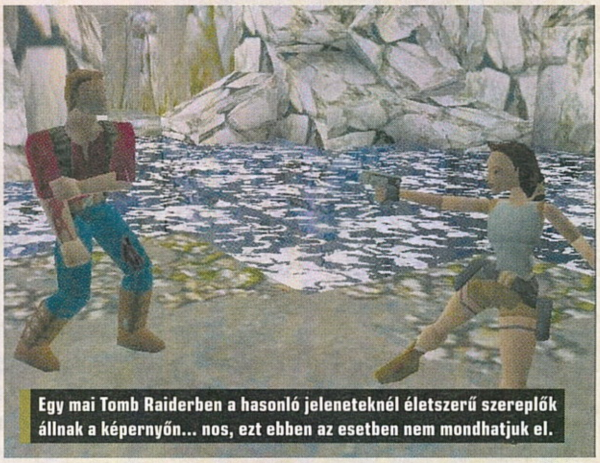
KÉREK EGY KULCSOT A... VASRÁCSHOZ

Az ókori miliőt idéző helyszíneken kóborolva gyakran állja majd utunkat egy-egy lezárt kapu, melyekhez a kulcsot nem mellékszereplőktől szerezhetjük meg (ilyenek ugyanis igencsak elvétve akadnak a játékban), hanem jól elrejtett sarkokból és kisebb termekből, ahová a legritkább esetben vezet egyenes út. A zárak és kapcsolók rengetegében nem nehéz elveszni, és ugyan legtöbbször kapunk utalást arra, hogy éppenséggel

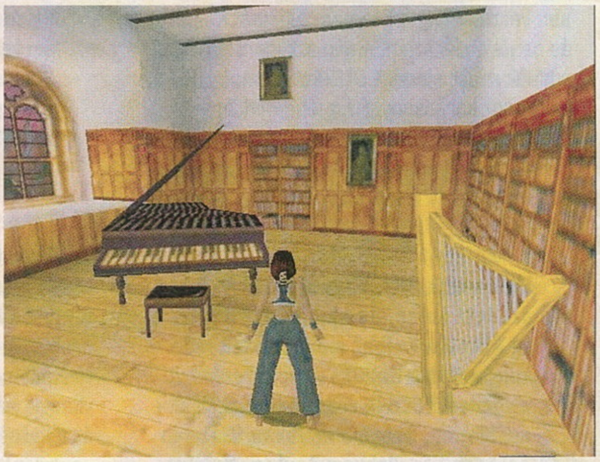
A sorozat korai részeinek alapvetése: keressük a szürke falakon lévő szürke kapcsolókat, amik teljesen beleolvadnak a környezetebe.

Egy végtelennek tűnő történet

Visszatekintőnk egyrészt a kerek évforduló miatt aktuális, emellett az Xbox One-on már tavaly óta elérhető, PC-re pedig nemrég megjelent új epizód is a régi klasszikus felidézésre sarkall. Ugyan a roppant erős nyitányt követően néhány évig rendszeresen érkeztek a folytatások, az ingadozó minőségnek (a The Angel of Darkness alcímet kapott hatodik rész például igencsak bugosan látott napvilágot), továbbá a fejlesztő Core Design bezárásának köszönhetően olykor pihenni kényszerült a sorozat. A 2007-es Anniversary végül frissített formában indította útra a legelső, klasszikus epizódot (sokak örömére), a 2013-as reboot pedig egy még mélyebb és kidolgozottabb Larát helyezett az akció középpontjába, a folytatásként megjelenő Rise of the Tomb Raider pedig számos díjat hozott az alkotóknak. A jogokat birtokló Square Enix szerint a sikersorozatnak még koránt sincs vége...



Egy mai Tomb Raiderben a hasonló jeleneteknél életszerű szereplők állnak a képernyőn... nos, ezt ebben az esetben nem mondhatjuk el.



milyen hatással volt a környezetre egy meghúzott kallantyú, sokszor nehéz kiszúrni egy eltolható kőtömböt vagy megmászható sziklafalat (egy vízszintes felület mindenesetre gyanakodásra adhat okot). Az alapos megfigyelőképesség nem csupán a pályákon való boldoguláshoz elengedhetetlen, hanem a titkos kamrák felfedezéséhez, melyek kisebb-nagyobb elsősegélycsomagot vagy éppenséggel erősebb fegyverzetet és lőszert rejthetnek: a kezdetben használható dupla pisztoly helyett jóval hatásosabb például a sörétes puska, azonban muníció csak korlátozott mennyiségben lelhető fel hozzá, ezért érdemesebb a revolverekkel tisztes távolságból végezni az ellenfelekkel.

FIGYELEM! LÁTHATÓ AZ IDEÁL!

Kihívásokban gazdag ügyességi anyagok jócskán születtek a '90-es évek közepe táján (ott van például az igencsak elfeledett Deathtrap Dungeon), azonban kevésnek sikerült közülük akkora sikert elérniük, mint a Tomb Raider-szériának, és ebben a hangulatos pályákon, valamint a kiemelkedően magas nehézségi szinten kívül komoly szerepet játszik a főszereplő személye is. Lara ügyes, erős (és valódi személyiségjegyek nélkülisége folytán bármilyen tulajdonsággal felruházható), valamint a készítők igencsak kihangsúlyozták női mivoltának külső jegyeit, ami egyrészt a feministák rosszalló véleményéhez vezetett (akik túlzónak és valótlannak találták a karakter ábrázolását), másrészt néhány elvetemült fanatikus nem átallott kisebb modifikációkat gyártani a játékhoz, melyek segítségével egy ruhájától megfosztott hősnőt irányíthattunk. Sokan tehát csupán a férfi vágyálom megtestesülését látták a figurában, az azonban kétségkívül tény, hogy a formás lány elképesztően jól mutatott a játék dobozán és az újságok címlapjain, valamint az alapvetően fiúkból álló rajongókon kívül képes volt megszólítani a lányokat is – egyes becslések alapján a sorozatot kedvelők egynegyede nőnemű. Toby Gard, az első részért felelős kulcsfigura azonban eredetileg nem is egy nőt képzelt el a készülő mű élén, ám tartott tőle, hogy a kalandozó régész túlságosan is hasonlítana Indyhez, így inkább megváltoztatta a nemét – ezáltal ugyan a srácok számára némiképp nehezebb azonosulni a főhőssel, viszont vitán felül kellemesebb látványt nyújt egy szépen animált karcsú test.

Lara népszerűsége nem állt meg a számítógépes játékoknál és a nyomtatott médiánál, hiszen történeteiről két film is készült, melyekben Angelina Jolie húzott magára testhezálló gúnyákat. Ugyan mély lelki drámát, jellemfejlődést, netán fordulatokban és váratlan csavarokban gazdag sztorit ezektől az alkotásoktól nem különösebben érdemes várni, egy átlagos akciófilm szintjét mindenesetre megütötték (főleg annak fényében, hogy játékokból igencsak hálátlan feladat jó filmet készíteni – általában nem is sikerül).

ADATOK

KIADÓ
Eidos Interactive

FEJLESZTŐ
Core Design

MEGJELENÉS ÉVE
1996

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

A ROVAT CÉLJA

Rovatunk célja, hogy olyan, tíz évnél idősebb játékokat mutassunk be nektek, amelyeket még ma is érdemes elővenni. A beválogatási szempontok között viszont nem csak a minőség szerepel, de az is, hogy a játék komolyabb gond nélkül fusson a legújabb oprendszereken is.

A többszemélyes módot a fejtörőkre fókuszáló stílusból adódóan ezúttal mellőznünk kell, azonban az immár 20 éves első rész nyugodt szívvel ajánlható a rendszeres elakadásoktól és olykor kissé körülményes irányítástól el nem rettenő harcedzett veteránoknak – manapság ilyen játékmechanika nem nagyon van, bár esélyes, hogy egy friss megjelenés kapna a fejére, ha alkotói hasonlóan oldanák meg. A vizuális megvalósítás a megjelenési időt tekintetbe véve abszolút megfelelő (bár a kis hölgy idomai csak jóindulattal nevezhetők bájosan kereknek) és a checkpoint-alapú mentési rendszert használó konzolos változattól eltérően PC-n immár bárhol lehet állást menteni, amire lépten-nyomon szükség is lesz. Némi türelemmel szerencsére mindegyik akadály és rejtvény megoldható, a sok próbálkozás következtében pedig a sikerélmény is nagyobb annál, mintha a játék folyamatosan fogná a kezünket.

84%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

➲ Sziasztok!
Egy olyan kérdésem lenne, hogy én is elővételben vettem meg a Batman: Arkham Knightot, és ha jól emlékszem, a cég azt ígérte, hogy a hibák miatt ajándék DLC-ket kapnak a PC-s játékosok karácsonyig. Én még mindig nem kaptam meg... Kell valamit tennem, vagy várni kell még egy kicsit? Előre is köszönöm segítségeteket!
Üdv, ➲ SZABOLCS

Nem tudok róla, hogy ajándék DLC-ről szó lett volna, de akik kitartottak az Arkham Knight mellett azok már megkapták a Batman-széria korábban megjelent részeit, ráadásul fullosan, sőt azt hiszem, Deluxe verzióban (Batman Arkham City, Arkham Asylum, Origins, Origins Blackgate). Ha tehát még nem regisztráltad a Steamen a játékot, akkor mindenképp tedd meg...

CIV IV: COLONIZATION

➲ Sziasztok, PC Guru-sok!
Megkaptam a Civilization IV: Colonization játékot a decemberi újságotokhoz, a játékot letöltöttem, elindítom, és ezzel vár engem: A szükséges biztonsági egységet nem lehet aktiválni. A következő programot nem lehet végrehajtani (8016). További részleteket keressen a http://www.secur... címen.
A link nem működik, mert az új weboldalra visz engem.
Válaszotokat előre is köszi: ➲ IVÁN

Nekem is ez jutott a decemberi kupacból, viszont csont nélkül felment, és mivel nálad a másolásvédelem kezdett zajos akcióba, a Daemon toolsra és egyéb DVD-emuláló cuccokra gyanakodnék – ezeket kéne leállítani/eltávolítani!
ps. A link valóban nem él már, tehát arrafelé hiába mozdulnánk megoldásért.

JUST CAUSE 2

➲ Kedves Tika!
A fent említett játékkal van gondom, méghozzá a multiplayer módjával. Méghozzá az, hogy folyton becrashel, ahogy elindítom. Sőt, van, hogy el sem indul, csak kiírja, hogy fut, és semmi hibaüzenet, csak leáll.
Válaszodat előre is köszönöm: ➲ DÁVID

A Fraps, Raptr és egyéb felvevő cuccok, valamint az Xfire és társai is bekavarhatnak, szóval indítás előtt le velük. Aztán a Steam átfedés kikapcsolása is segíthet, valamint a Just Cause 2 integritásellenőrzése maradt még opciónak. Utóbbinál Steam kliensben a Just Cause 2-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül és Játékfájlok épségének ellenőrzése...

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

➲ Kedves Tika!
Ma vettem meg a decemberi PC Gurut a tárgyban említett dobozos játékkal, és az lenne a problémám, hogy ahogy elindítom a játékot, a főmenü meg maga a játék feliratai is lengyelül vannak, és nem találtam olyan opciót, ahol ezt át lehetne állítani. Ha te tudnál erre valami „gyógymódot", azt megköszönném.
Üdv: lelkes olvasótok, ➲ SAMU

Próbáltam keresni angol lokalizációs fájlokat, de aztán beugrott, hogy az meg minek. Van ugye a játékhoz magyarítás, szóval próbálkozzunk meg azzal: http://tinyurl.com/go6mzbk, még annyi a trükk, hogy mivel a GOTY verzióról van szó, kell még hozzá ez is – http://tinyurl.com/j2acb4r (a szláv közegtől nem megijedni, Stiahnut – letöltés, aztán capcha).

STAR CITIZEN

➲ Üdv, nektek!
A játékot a Windows 10 nem képes futtatni, vagy valami hasonlót ír ki (mellékeltem a hibaüzenetet). Szóval valahogy el lehetne indítani szerintetek?

Kétféle megoldás is van:

1. **Hozz létre egy parancsikont a CIGLauncher.exe-hez, aztán ezen a parancsikonon jobb egérgomb, Tulajdonságok, és a Font/Betűtípus panelen 20-nál kisebb méretet állíts be, azt hiszem, 12 a nyerő.**
2. **A Windows10-en a képernyőbeállításoknál van egy szöveg nagyítása opció, ezt kell 100%-ra, tehát az egyébként alaphelyzetbe visszaállítani.**

ALIEN: ISOLATION

➲ Kedves PC Guru!
Ismételten egy levelet fogalmazok neked, mert a fent említett játékkal lenne nagy problémám. Mikor végre feltelepítettem a játékot a gépemre, vagy másfél órát játszottam vele, és most úgy kb. 10 perce jött a fekete leves: egy nap után nem akar elindulni. Hogy pontos hiba üzenetet kapj:
Tárgy: Fatal Error
Üzenet: Steam client must be running to play this game.
Lehetőségek: Ok gomb vagy pedig kiikszelni, de nyilván egyikkel sem érek túl sokat :(.
Remélem nem olyan nagy a gond, és azt is remélem, hogy nem csak egy egyszerű apróság, amiért most fogod a fejed, és azon rágódsz, vajon hogy lehet valaki ilyen hülye?
Előre is nagyon köszönöm, hű olvasótok: ➲ BALÁZS

Nem apróság az biztos, és én elsőre talán a kliens környékén takarítanék. A Steam telepítési könyvtárában minden mappát és fájlt törölj, kivéve a steam.exe-t és a steamapps mappát (utóbbiban vannak a már letöltött játékaid). Aztán indítsd el a steam.exe-t rendszergazdaként, várd meg, míg lefut a frissítés, majd a Steam kliensben az Alienen jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és Játékfájlok épségének ellenőrzése. A rendszergazdaként indítás fontos lépés (ikonon jobb egérgomb, Futtatás rendszergazdaként...)!

LOGITECH GAMING SOFTWARE

➲ Szia!
Van nekem egy Logitech Driving Force GT kormányom, aminek eddig mindig megszenvedtem a telepítésével, de most még addig sem sikerült eljutnom, mint máskor. Eddig mindig megoldottam valahogy. Az van, hogy amit a honlap kihoz, a Gaming Software 5.10 nekem nem működött sosem, ezért mindig kerestem az 5.8-as verziót, amivel mindig elindult. Most nem találok sehol régebbi verziót, az új pedig most sem működik. Amennyiben meg akarom nyitni a már feltelepített szoftvert, kidob nekem egy szöveget, miszerint az alkalmazást nem sikerült elindítani, mert a párhuzamos konfigurációja helytelen, és a sxstrace.exe parancssori eszköz elindításával több információt tudok meg róla.
Így nagyjából ennyi lenne a problémám, hogy nem tudom működésbe hozni a kormányt.

Remélem, tudtok segíteni, és további jó munkát az ország legjobb magazinjának fenntartásában!

➲ GÁBOR

Azt ugyan nem tudom, hogy nálad miért nem működik az 5.10-es verzió, de a következő gondok szoktak felmerülni, pl. USB3-as csatiba nem egészséges csatlakoztatni a kormányt, aztán a Visual C++ is elengedhetetlen a sikeres telepítéshez: http://tinyurl.com/pkzjhn4. Előfordul, főleg Windows 10 alatt, hogy a driver nem települ rendesen, nos, ebben az esetben az lgs510_x64.exe-t ki kell bontani, pl. Total Commanderben a Kicsomagolás menüponttal, aztán az Eszközkezelőben, azt hiszem, Human Interface Device néven jelenik meg az új hardverelem (lecsatlakoztatod, majd vissza a kormány, és rögtön látod, hogy melyikről van szó), tehát ezen egy manuális driverfrissítést nyomsz, és betallózod a kibontott könyvtárat.
Ám, ha az 5.8 tényleg működött, parancsolj abból is van: http://tinyurl.com/zche44g (lgs508_x64 néven keresd, vagy x64 nélkül, ha 32 bites op. rendszered van).

FAR CRY 3

➲ Kedves PC Guru!
A játék megjelenése után pár hónappal többször is végig játszottam a Far Cry 3-at, és most 2016-ban újra feltelepítettem. A gépem nem változott, viszont a játék átvezető videói idegesítően szaggatnak, de a játék maga hibátlanul fut. Mi lehet az oka? Ha tudtok segíteni, előre is köszönet! Üdv:

➲ GÁBOR

Innen-onnan, fórumokból összelövöldöztem pár tippet, talán az egyik betalál.
- **Post FX-et a grafikai beállításoknál tedd low-ra.**
- **a megjelenítési módot ugyanott (Window Mode) próbáld Borderless Fullscreenen.**
- **MSAA kikapcsolása.**
- **ha régen volt frissítve a VGA driver, nyilván azon is változtatnék.**

GTA V

➲ Szia, Tika!
A fent említett játékkal kapcsolatban van problémám: ugye szokása a Rockstarnak kiadnia frissítéseket, amiknek én, mobilnetes, nem nagyon örülök, de nagy nehezen leszedem. Azonban amikor már az öröm tengerén úszok, hogy sikerült, a játék kiírja, hogy nincs telepítve a játék, telepítsem újra, majd töltsem le még egyszer. Na, én itt törtem össze majdnem az asztalom. Tudnál segíteni ebben, mert haverommal már nagyon Heisteznék.
Válaszodat előre is köszönöm:

➲ BENDI

Egy halvány tipp: A Program Files (x86) könyvtárból az egész GTA V cuccot pakold át a sima Program Files mappába...

➲ Kedves PC Guru!
A GTA V-tel lenne problémám. Szóval a problémám az lenne, hogy amikor megpróbálok akármilyen modot tenni a játékba (természetesen OpenIV-val), rendesen követem a readme fájlokat, amiket a rarokhoz mellékelnek, de mindig ezzel a hibaüzenettel kerülök szembe: „corrupted game data". A játékot mindig Steamről próbáltam indítani. Biztonsági mentéseket nem szoktam csinálni. Válaszotokat előre is nagyon köszönöm.

➲ KOLOS

Szerintem az OpenIV.asi hiányzik, a következő linken bemutatott lépéseket kellene követni: http://tinyurl.com/jmtlxec

➲ Szia, Tika!
Tegnap feltelepítettem a fenti játékot Steamre, és jól futott(50-60 fps). Ma azonban össze-vissza laggolt, egyszer 60 fps, egyszer 5. Állítgattam a grafikán, és a felbontáson is, de nem segített semmit. A konfigom: Intel Core i3-4160 3.60 Ghz, Gigabyte GrForce GTX750 2GB, 8 GB RAM. Kérlek, segíts!

Ez az egyik napról a másikra dolog elég rejtélyes, nem lehet, hogy valami segédprogram futott a háttérben? – lövöldözgess ki minden vackot az óra melletti ikonoknál, aztán úgy próbáld! És előfordulhat, hogy hardveres irányba is el kell menned a hibakereséssel, mondjuk, a hőfokokra mindenképp ránéznék.

GTA: SA

➲ Sziasztok!
Tudom, hogy lehet PS3 kontrollert használni PC-s játékokhoz, és a GTA SA-t próbáltam vele kezelni, de bizonyos gombokra nem reagál a játék. Úgy tűnik, nem boldogulok a Motionjoyjal, és az angol-tudásom még mindig hagy kívánnivalót maga után. Hogy állíthatnám be rá a kontrollert?

A bizonyos gombokra nem reagál a játék mondatodból úgy érzem, hogy a nagyját okosan megoldottad, már csak egy kis finomhangolás kell. Ezt a beállítást próbáld ki a Motinjoy profiljánál: http://tinyurl.com/hemz4xa

XBOX 360

➲ Sziasztok!
Az utóbbi napokban vásároltam egy XBOX360 500GB-os készüléket, és meg szeretném tudni, hogy lehet videót felvenni rajta!
Üdv,

➲ MAROGAMER

Az XBOX 360 nem képes külső eszköz nélkül a videorögzítésre, tehát mindenképp kell egy célhardver. Mondjuk az Avermedia Game Capture HD, itt számítógép sem szükséges, csak az egységet kell hozzákapcsolni a konzolhoz. Mondjuk az ára sem két fillér: http://tinyurl.com/hm2a5tw
Vagy itt van ez: http://tinyurl.com/hk3hswx

Létezik persze fapadosabb megoldás is, a számítógépekhez használt pár ezerért kapható USB-s digitalizálókkal (nyilván messze nem olyan minőségben és kényelmesen) is elvileg megoldható a rögzítés. Hirtelenjében nem találtam jobb videót, de a lényeg látszik: http://tinyurl.com/j5e3xmm.

AVP

➲ Kedves Tika!
Azzal a kérdéssel fordulok hozzád, hogy a fent említett játékban él-e még a multiplayer? Mármint vannak-e játékosok, szerverek meg ilyesmi, megérné-e beszerezni emiatt is? És még annyit, hogy a lenti konfiguráción elfutnának a következő játékok: Battlefield 4, AC3 esetleg 4 meg a Liberation HD, GTA V?
Ja, és tudnál ajánlani egy oldalt, ahol dobozosan be tudnám szerezni a Transformers: Fall of Cybertront (lehetőleg magyart)?
Remélem, nem volt túl sok a kérésem, és időben tudsz mindenre válaszolni :).
Válaszodat előre is köszi: Dávid
Konfig:
Intel Core 2 Duo E8400 3Ghz 4Gb RAM
AMD Saphire Raedon R7 R240 1Gb videokártya, Win7 Ultimate

A BF4-gyel és az AC-kel, sőt bizony még az AC4-gyel sem lesz különösebb probléma (persze nem high-on), sőt a GTA V-höz is találtam olyan precedenst, ahol 800*600-ban minimum beállításokkal 30fps körül futott, szóval határeset, de beleférhet a megjelölt konfigon. Hiába az E8400 egy elég jól eltalált CPU volt! Transformersből viszont én sem találtam hazai forgalmazót, mármint olyat, akinél lenne is raktáron... AVP ügyben pedig azt tudom mondani, hogy benéztem a játék Steam fórumába, és elég sokan keresnek játszótársat – ami ugye azt jelenti, hogy a szerverek még mennek, de nem sok aktív játékos lehet.

RAGE

➲ Hali, Tika!
A segítségedet szeretném kérni! A Rage nevű PC játéknál nem akarja engedni a csalást, méghozzá a végtelen lőszert. Console-t már előhoztam, de hiába írom be három különböző oldalról is a cheat kódot, egyszerűen nem működik!
Segítségedet előre is köszönöm!

➲ PÉTER

A „give ammo 999"-t (idézőjelek nélkül) próbáltad már, az sem működik?

BLACK OPS 3

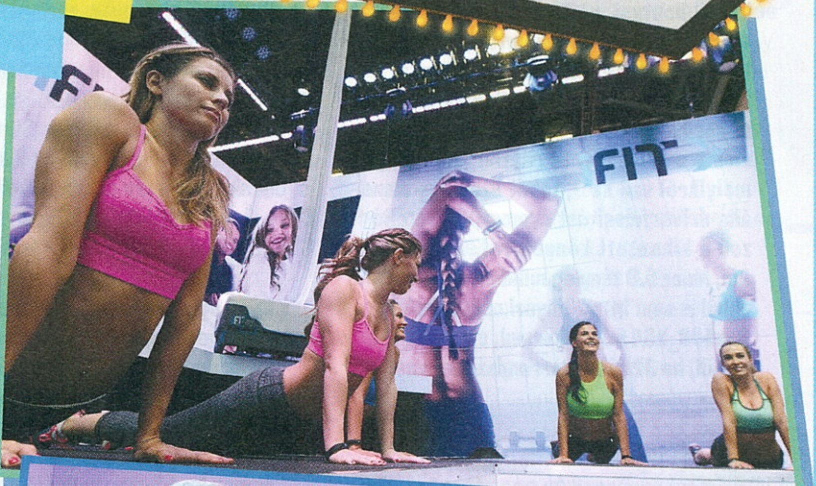
➲ Kedves PC Guru team!
A kérdésem az lenne, hogy Xbox One-on megvettük a Season-passt a BO3-hoz. Szóval, a kérdések a következők: az S.P.-t le kell tölteni, vagy a vásárlás utáni pillanatban érvénybe lépett?

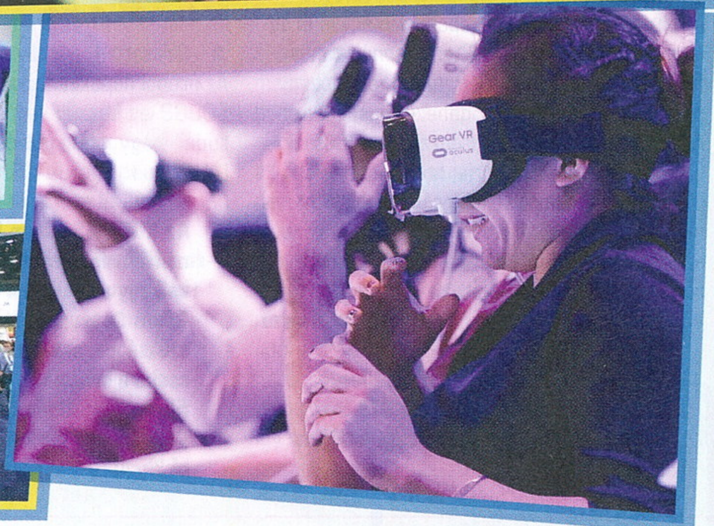
Telepíteni kell, My Games&Apps – Games - BO3-on Menu gomb, Manage game, és ott az Install funkcióval.

MINDIG CSAK ELŐRE NÉZZ

CES

[ÍRTA **MONCHEE**] Las Vegasban még januárban sem kell meghalni a fagytól, de a hőségtől sem. A CES szórakoztatóelektronikai vásár helyszíneit kellemes 13-15 fokban lehet végiglátogatni. Habár túl sok időt nem tölt kinn az ember: egyetlen helyszínt alig lehet egy nap alatt felderíteni. A hatalmas, több mint 230 ezer négyzetméteres területen 3800 cég, köztük 500 startup, összesen 20 ezer vadonatúj terméket mutatott be. Megdőlt a korábbi rekord: több mint 170 ezren voltak kíváncsiak az expóra, s ebből bizony csak 6000 volt újságíró. A közösségi oldalakon 15 milliárdszor szerepelt a show neve. Mindenki kíváncsi, mit hoz a jövő.





ELREPÜLTEM A HEGYEK FELETT

A virtuális valóságról (VR) már tavaly is azt hittük, hogy berobbantja a tech piacot, azonban sorra csúsztak meg a legnagyobb gyártók is. 2015-ben kaptunk egy papírváltozatot a Google-től Cardboard néven, így a mobil képernyőjének tükrözésével bárki kijátszhatta a rendszert. Ugyanúgy elleptték a webshopok digitális polcait a pár ezer forintos változatok. Ezek még könnyű műanyag eszközök: gyakorlatilag csak arra voltak jók, hogy az ember fejére rögzítsék az okostelefont, és a nézőkén keresztül a dupla kép térhatást keltsen az emberben. Amidőn arról olvastunk a külföldi kritikákban is, hogy a tesztelők sorra rosszul lettek, az bizony nem ámítás. Amikor egy 15 ezer forintos francia példányt próbáltam ki, ugyanez volt a hatás. A túl közel lévő kijelző, a nem rendesen szinkronizált kép bizony összezavarja az agyat, és fejfájáshoz, hányingerhez vezet. Jobb esetben csak szédül az ember, és úgy érzi, mintha egy szívós nátha kiütötte volna, rosszabb esetben pár órára a vécét fogja támasztani.

A CES-en a VR volt a sztár, igaz, a készülékek magas ára egyelőre kétségessé teszi a konzumer elterjedésüket.

Novembertől aztán haladtunk valamicskét előre, a Samsung Gear VR 30 ezer forintos áron elérhetővé vált. Ennek egyetlen hátránya, hogy csak a cég készülékeivel tudjuk használni, a méretezés arra lett kitalálva, hogy a legújabb Galaxyk közül egyet belecsúsztassunk. Nagyobb vállalat lévén komoly hangsúlyt fektettek a saját appok, látványos felületek kidolgozására, de még ez sem volt az igazi. Ha minden igaz, a Mobil Világkongresszuson csak annyival leszünk előbbre, hogy kapunk a készülékből egy 2.0-s verziót, ami már az érkező S7 mobilokkal is kompatibilis lesz.

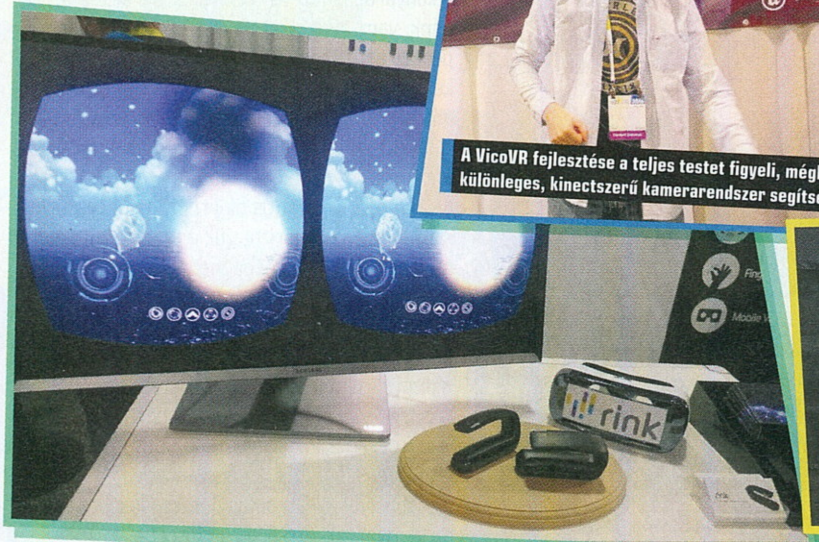
De akkor hol vannak a várva várt virtuális és kiterjesztett valóság eszközök? Már három éve, hogy Palmer Luckey elhúzta előttünk mézes madzagot az Oculus Rifttel, mi meg azóta is csak várunk, hogy végre megnyíljon előttünk ez az igazán új dimenzió.

A CES kütyüexpón hullt le a lepel a HTC Vive sisakról. Kapott egy második fejlesztői verziót, amit 7000 szerencsés kiválasztott kapott meg, hogy aztán áprilisban végre a pórnép is kipróbálhassa, mit tud a furcsa szerkezet. A Vive Pre már sokkal inkább úgy néz ki, mint egy véglegesített termék: lekerekített formák jellemzik, nem az a félkész, robosztus doboz, amitől mindenki Darth Vadernek érezheti magát, ha felteszi (de kár! – nem). A szenzorok mellé kapott egy kamerát az elejére, ami azt a cél szolgálja, hogy a valóság tárgyait beolvassza a virtuális térbe. Ennek köszönhető, hogy le sem kell venni a sisakot, meg tudjuk nézni, és a szemünk elé „behúzni" a környezetet.

A főleg mobiljairól ismert HTC nem kisebb partnerrel, mint a Steamet működtető Valve munkatársaival közösen végezte a fejlesztést. A Las Vegas-i őrületben pedig további 15 partnert, köztük például az Audit mutatták be. A cél az, hogy rengeteg játék és app legyen majd rajta elérhető, és hogy minél több területen tudjuk felhasználni a sisak tudását. Ha minden jól megy, áprilisban már ki tudjuk próbálni, mit tud. Ugyanekkor debütál az Oculus Rift is. A sisakot már január 6-tól előrendelhetjük, és rögtön két VR-játékot is kapunk: az Eve: Valkyrie és a Lucky's Tale programokat. Pontos megjelenési dátum még nincs, eddig annyit lehetett tudni, hogy 2016 első negyedévében gördül ki a végleges verzió, és cirka 600 euró, azaz 190 ezer forint lesz. A kézmozgás-követő Oculus Touch kontroller megjelenését nemrég az év második felére halasztotta a cég, így a sisak mellé egyelőre egy Xbox One kontrollert postáznak. Itt sem tudunk semmit a pontos árról, de a fejlesztői csomag alapján 100 ezer forint körül kaparinthatjuk majd meg az eszközt. Azt viszont nem szabad elfelejteni, hogy ez már nem mobillal, hanem asztali géppel összekötve fut majd. Brendan Iribe, a cég vezérigazgatója még májusban azt mondta, a sisak, és egy hozzá szükséges erős PC 433 ezer forint körül alakulhat.

A VicoVR fejlesztése a teljes testet figyeli, méghozzá egy különleges, kinectszerű kamerarendszer segítségével.

A CES a sisakok mellett a virtuális valósághoz érkező kiegészítőkről szólt, amelyekkel egyre valóságosabb lesz az élmény. A mindenféle kézre csatolható, vagy kamerás Kinect megoldások mellett az Icorus egy pörgő-forgó vázat hozott a helyszínre. Amikor az asztronautákat terheléses tesztnek teszik ki, hogy megnézzék, hogy bírják, ha egy irányíthatatlanul pörgő űrhajóban tartózkodnak, nos, az ehhez szükséges kasztnihoz hasonlatosan néz ki ez a szerkezet is. A szenzorok érzékelnek minden egyes mozgást, lekövetik, és továbbítják a sisakba. Ettől még inkább olyan lesz, mintha az ember a föld felett repkedne. Elképesztően félelmetes megélni, milyen a száguldás és a magasság, nem kell sokat gyakorolni, hogy a tériszony mellé a halálfélelem is beköszönjön. Ehhez képes a Samsung Rink, amivel egy teniszütőt vagy fegyvert szimulálhatunk, amatőr kezdeményezésnek hat. Ahogy a VicoVR-nak is lesz még mit dolgoznia: egy Kinecthez hasonló megoldást fejlesztettek ki sisakokhoz. Nem kérdés, hogy ez volt a legnépszerűbb megoldás a tévékre kötött konzolok mozgással történő irányításához. Mégis: a mozgás annyira szerencsétlen és darabos, hogy az ember úgy érzi, egy koordinációban fejletlen 12 évessé változott. A kamera által ugyan a teljes test bekerül a virtuális térbe, de az ujjaink apróbb rezdüléseit még nem érzékeli. Úgy tűnik, a szakma is kísérletezik még, messze az a pont, mire igazán remek lesz a virtuális valóság megélése.



A HTC saját szemüvege, a Vive a Valve teljes körű támogatását élvezi. Bizony, ez lett a Steam VR nevű projekt vége.

SZÉGYENSZEMRE GURUL

Ugyan robotok is voltak a CES-en, de háttérbe szorultak a drónnal és autókkal szemben.

Oké, ez még mindig nem A légdeszka, de attól még úgy hívják, és tény, hogy képes ide-oda vinni a rajta utazókat.

Még messze nem kezdődött el a szórakoztatóelektronikai vásár, amikor érkezett a hír, hogy a CES szervezői kitiltják a mindenféle „légdeszkának" titulált eszközöket a kiállítás területéről. Akár lebegő, akár guruló jármű, azzal nem lehetett bejárni az amúgy hatalmas kiállítótermeket, épületegyütteseket, sőt a promózás során sem lehetett használni. Így esett meg, hogy azon standoknál, ahol ilyen eszközt mutattak be, csak kézben, asztalon vagy a földre helyezve demóztathattak a kiállítók. Hogy valójában hogyan is működnek a szerkezetek, az csak videókról és az elmondások alapján derült ki.

A lépés amúgy nem meglepő, a CES szabályzata eddig is tiltotta a kerekes eszközök, így a gördeszka, a roller, az egykerekűk és segwayek használatát – most az esetlegesen lebegő járművekre is kiterjesztették ezt. Egyedül a mozgáskorlátozottak közlekedhettek kerekesszékkel vagy segwayjel, de ezt a helyszínen kölcsönözhették. Több sem kellett a fejlesztőknek, minden napra akadt egy légdeszkás hír, tele volt vele az internet, hogy ki mit mutatott be ezen a címen. Az őrületnek hódoltak a legnagyobb gyártók is: az Intel a Segway-jel, és az egyik legnagyobb chipgyártóval, a Ninebottal közösen művészi szintre vitte a guruló deszka fogalmát. Olyan példányt mutattak be, amely egyszerre lehet közlekedési eszköz és robotinas is.

De miről is van szó? A Hoverbutler úgy néz ki, mint egy segway fejjel. Mosolygós arcot kapott, mint a korábbi hírekben szereplő stoppos robot, ami eljutott Kanada egyik partjáról a másikra, amíg galád fiatalok úgy nem döntöttek, hogy szétszedik darabjaira. Az arctól sokkal szerethetőbbé válik az Intel megoldása, szemben a konkurenciával, ami sima elektromos gördeszkának tűnik csak. Ugyan a pontos specifikáció még nem ismert, az már biztos, hogy kamera kerül a robot fejére, azaz képes lesz majd videót streamelni és képeket készíteni, akár menet közben is. Teljesen nyílt platformmal látják el, két keréken gurul.

Az akadályok kikerülésében az idén egyre nagyobb szerepet kapó RealSense érzékelő segíti. A kamera képes elkülöníteni az elé kerülő tárgyakat a környezettől, így például könnyebben kerüli ki az akadályokat. A cél, hogy a jövőben a motorokhoz hasonlóan közlekedni is lehessen vele a forgalomban, akár a gyereket is viheti majd iskolába a kis robot. A Hoverbutler a gyártók elmondása szerint nem garázstermék, kereskedelmi forgalomba kerül – hogy mikor és mennyiért, még nem közölték. 2016 második felében megérkeznek a fejlesztői példányok a tesztelőkhöz.

Hoverboardnak, azaz légdeszkának hívják, mégsem lebeg, mint a Vissza a jövőbe 2 című filmben, de már közelebb áll hozzá, mert már csak egy keréken gurul, szemben kétkerekű társaival. A Hoverboard Technologies tavaly ősszel indított Kickstarter-kampányt a legmenőbb elektromos közlekedési eszköz gyártására, s bár nem érte el a kért 500 ezer dolláros határt, annyi pozitív visszajelzést kapott, hogy nem adta fel a fejlesztést. A giroszkóppal felszerelt járművet úgy lehet irányítani, mint egy snowboardot. Kéz használata nélkül működik: elég előre dőlni a gyorsításhoz, bedőlni oldalra a kanyarodáshoz, és felhúzni az elejét, ha fékeznénk, vagy meg akarunk állni vele. A standon persze ezt is csak úgy promózták, hogy a cég képviselői néha ráálltak, és úgy magyarázták, mit is látunk épp. A deszka 11 kilogramm, egy töltéssel állítólag 19 kilométert képes megtenni, maximális sebessége 32 km/h. Kap ledes világítást, LCD-kijelzőt és bluetoothos hangszórót. Külön appon ellenőrizhetjük majd a töltöttségi szintet, a sebességet, a megtett távolságot. Zenéket is lejátszhatunk, valamint wifire csatlakozva becsekkolhatunk a különböző helyszínekről. A Hoverboardot már elő lehet rendelni, felszereltségtől függően 850 ezer és 1,4 millió közötti összegért. Akárhogy is nézzük, ez inkább lesz az arabok luxuskelléke, mint az átlag magyar közlekedési eszköze. Ez általánosságban igaz a legtöbb ilyen elektromos deszkára: kevés kerül majd megfizethető áron a boltokba.

Hoverbutler ugyan nem egy Hyppolit, de attól még képes alapvető feladatok ellátására. A kutyát is leviheti sétálni.

JÖNNEK A DENEVÉRVERSENYEK

A drónokat már senkinek sem kell bemutatni, hiszen már a tavalyi CES-en is a kiállítás sztárjai voltak. Idén azonban érkezett pár érdekes fejlesztés. S ha már emlegettük az Intel RealSense szenzorait, nemcsak a „légdeszkát" (aú!), de az új drónjukat is felszerelik az akadálykerülő szenzorokkal, ennek köszönhetően azok úgy repkednek, mint sötétben a denevérek. A hardvert az Ascending Technolgy adja, az Intel tavaly figyelt fel a gyártóra, rögtön be is fektetett a cégbe, most azonban teljesen felvásárolta azt – s ezzel egy csapásra a drónpiacra is belépett.

Komoly konkurenssel nézhet szembe a magyar drónmotor: az Ehang drónkoptere megreformálná a hétköznapi utazást, mindezt viszonylag alacsony áron. Beszállsz?

A fejlesztés rögtön elnyerte a show legjobb drónjának járó díjat, nem hiába. A kamerának hála távolról is minden további nélkül lehet hagyni repülni a robotkoptert, az nem fog nekiütközni a fáknak, házaknak, kikerüli azokat. A cél egyértelműen az, hogy biztonságosabbá tegyék a légteret és a drónközlekedést. Viszont ez új távlatokat is nyit: a drónversenyeken elég lesz nagyjából megadni az utasítást a gépnek, az akadályokat magától kikerüli, mi pedig koncentrálhatunk arra, hogy nyomjuk a gázt, és elsőként érjünk célba. Az első ilyen ligák Amerika nyugati partján már megkezdődtek. Látványos show keretében, színes ledfényekkel felszerelt pályákon suhannak a robotkopterek, amit a helyszínen és élő közvetítés által is nézhetünk majd. A jegyek és fogadás pedig hozza a bevételt. Új sport lehet születőben. Visszatérve szigorúan Las Vegasba, egyre többen látnak lehetőséget a drógyártásban. A Qualcomm bejelentette, hogy elkezdi gyártani a Snapdragon processzor új, kifejezetten drónok számára készült változatát. A cég szerint a drónok a kor olyan meghatározó eszközei lehetnek, mint amilyenek a videokamerák voltak az 1990-es években.

Ha nem is a legjobb, de legérdekesebb koncepció a lassan veteránnak számító Parrottól érkezett. Szakítottak az eddigi koncepcióval, és egy rögzített szárnyú, szupergyors kémdrónt mutattak be az arra érdemeseknek. A Disco éppen úgy néz ki, mint az amerikai hadsereg drónjainak makettje, fegyver helyett viszont full-HD felvétel rögzítésére alkalmas kamerát szereltek az orrába, így a jövőben akár VR-sisakból is tudjuk majd irányítani. A szerkezet könnyű, mindössze 700 grammot nyom, a rögzített szárnynak hála pedig gyors is: maximálisan 80 km/h-val képes suhanni – ezt anélkül éri el, hogy kibillenne az egyensúlyából.

Hogy mi mindenre képes a világ eddigi legkisebb drónja? Nos, azon túl, hogy cukisággal sokkol, még videózni is tud.

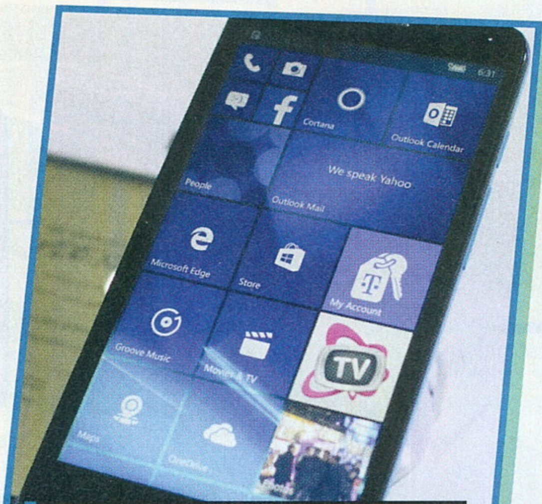
Nem egy fegyvert látunk, hanem a Parrot nevű drónygyártó legújabb fenevadát, a Discót. Akár 80-nal is repeszthet!

Bár mindössze 45 percig lehet vele repülni egy töltéssel, ha jó áron adják, a 2016-os karácsonyt megnyerheti magának.

Ha pedig fontos az ár, és magunk vágnánk fejlesztésbe, beruházhatunk a Stereolabs sztereókameráiba. A Zed egy olyan, a Microsoft Kinectjéhez hasonló szenzort kapott, amivel a fejlesztők térérzékelést tudnak építeni a drónokba, robotokba, önjáró autókba. Így ezen eszközök fel tudják mérni a tárgyak térbeli elhelyezkedését és távolságát, így elkerülhetik azt, hogy nekiütközzenek az útjukba kerülő akadályoknak – akár csak az Intel drónok. Bár ilyen kamerák már léteztek, ez az első fejlesztés, amely nagyfelbontású felvételekkel dolgozik – a sztereókamera az emberi látást utánozza. Ha pedig az is fontos, hogy a robotkoptert a jövőben ne kelljen majd regisztrálni, mint ahogy az Egyesült Államokban már kötelező, az Axis Vidius magára licitált, s elkészítette az új „legkisebb minidrónt". A szerkezet mindössze 43x43 milliméter, magassága 23 milliméter, súlya pedig 250 gramm, így a szabályok szerint nem éri el az alsó határt, ami által rendszámköteles lenne.

A TÉRÉRZÉKELŐ CSODATELEFON

Ugyan a mobilok és tabletek háttérbe szorulnak már a CES-en, hiszen a nekik dedikált Mobil Világkongresszus (MWC) nagyjából 2-2,5 hónappal követi az expót, mégis volt 1-2 érdekes bejelentés Las Vegasban is. Sokat emlegettem a RealSense szenzort, nyáron pedig érkezhet az első térfelismerő csodatelefon. A CES egyik legmeglepőbb bejelentése volt, hogy a Project Tango platformot használó új mobilt a Lenovo gyártja majd. A tervek szerint idén nyarán dobják piacra. Ennél többet nem árultak el, a kínai gyártó csak egy prototípusról készült montázzsal jött a kiállításra. A Google oldalán február 15-ig jelentkezhetnek azok a fejlesztők, akik appokkal töltenék meg az újfajta mobilt.



Az Alcatel csodamobilja olcsón (kb. 40 ezer forintért) kínál Windows 10-es élményt. Kérdés, nálunk kijön-e.

Eközben az Intel kiadott egy saját fejlesztői változatot. A tangós mobilhoz Amerikában körülbelül 117 ezer forintért lehet hozzájutni, ha tesztelnénk. A mobil első ránézésre nem sokban különbözik a rendes androidos telefonoktól, 6 colos QHD kijelzőt kapott, Android 5.0.1 fut alatta, az Intel Atom X5 chip hajtja. Az igazán különleges a hátlapja, ahol mindjárt 6 kamera, illetve szenzor kapott helyet. Az Intel RealSense kamerája képes háromdimenziós elemek felismerésére és különválasztására, míg a Google Project Tango szenzora magát a teret, mélységet, illetve a mozgást tudja feltérképezni. A telefon képes beolvasni a háromdimenziós teret, de módosítani is tudja azt. A fejlesztők ezt egy szoftverrel demonstrálták, ahol képesek voltak virtuális falakat elhelyezni a szobában a telefonon keresztül, mintha csak Minecraftot játszanának a valódi térben. Így egy programmal a jövőben az otthonunk játszótérré alakítható: a virtuális és kiterjesztett valóság elemei megjelennek a valós környezetben. Így ha például kanapét keresünk a lakásba, rögtön megnézhetjük, az hogy fog kinézni a nappaliban.

A Project Tangóval ellátott eszközök felismerik, ha olyan helyet „látnak", ahol már „jártak": legyen az az otthon vagy a munkahelyi iroda. GPS-szel kombinálva a telefon akár végigvezethet minket egy bevásárlóközponton vagy egy repülőtér épületén is. Az Alcatel sem hagyta szó nélkül zárulni az expót. Ha már a Microsoft nagyon nem törődik azzal, hogy egy jó Windows 10-es mobilt dobjon piacra – lássuk be, a Lumia 950 és 950 XL inkább egy félkész okostelefon, mint véglegesített termék, gyakorlatilag az utolsó szöget veri be a Microsoft még meglévő telefonrészlegének koporsójába.

Így az Alcatel kezébe vette a dolgot, és bemutatta a Fierce XL okostelefont. A mobil nem csak Windows 10-et futtat, de előreinstallálva Cortana virtuális asszisztenst is megkapta, emellett 5,5 colos HD-kijelzővel, négymagos 1,1 gigahertzes Snapdragonnap, 2 giga memóriával, 32 gigás bővíthető háttértárral és 2500 milliamperórás akkumulátorral szerelték fel. A 4G-képes készülék inkább az alsókategóriát célozta meg, azaz olcsó, 40 ezer forintos mobilt kínálva így a felhasználóknak. Később viszont egy igazi Windows 10-es csúcsmobilt is szeretne kidobni a cég. Addig a Fierce XL elérhetővé válik Amerikában a T-Mobile kínálatában – és hogy ez jön-e Európába, és ha igen, mikor, az még kérdéses.

Azon kérdésre, hogy miért ezt az operációs rendszert választották, az Alcatel vezérigazgatója nem adott választ az előadásában. Vonzóságát valószínűleg az adhatta, hogy univerzális appjai minden eszközön futnak, legyen az a táblagép, telefon vagy PC. Habár az Apple mellett már a Google is nyit az átjárhatóság felé. Az adatok szerint azonban a Windows 10 rohamosan terjeszkedik: fél év leforgása alatt már több mint kétszázmillió eszközön használják aktívan.

Olyan okostelefon, aminek hátulján egyszerre hat (!) kamera található? Igen, a CES-en semmi sem lehet túlzás.

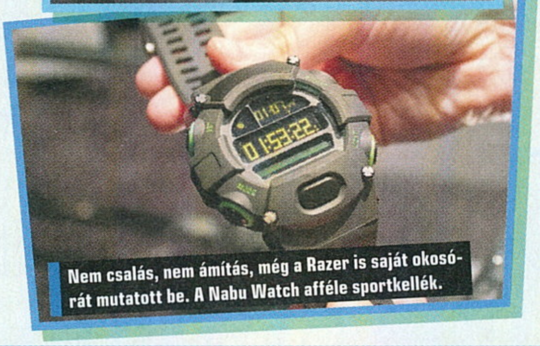
EGY OLCSÓ APPLE WATCH

Az eddigi talán legjobb okosórával jelentkezett a Fitbit a CES-en. Pusztán a specifikáció alapján – hiszen tesztre még nem volt lehetőség – minden benne van, amire egy felhasználónak szüksége lehet. Fitneszmegoldások a jobb pulzusmérővel, és mindenféle egyéb számlálóval, legyen szó a lépések, sportolás vagy az alvás monitorozásáról, esetleg GPS-ről a helyzet követéséhez. Emellett pedig már egy szép kivitelt és kijelzőt is kapott a Blaze. Meg is vádolták a céget, hogy az Apple Watchot koppintotta a dizájn kialakításánál, habár csak egyes modellek hajaznak bizonyos fényben arra a bizonyos méregdrága órára. Másolásról tehát szó sincs, sőt: a Fitbit pántjai óriási népszerűségnek örvendenek az Egyesült Államokban, azon kevés viselhető okostermékek közé tartoznak, melyek az okosórák piacát domináló Apple Watchnál is népszerűbbek.

Az én koromban a Casio még cuki prüntyögő órákat gyártott. De ma már ők is okosodnak.

A Fitbit új remeke úgy néz ki, mint a méregdrága Apple Watch, csak épp olcsóbb és még annál is sokoldalúbb.

A Samsung új okosórája szakít a gyártó korábbi hagyományaival, és inkább a sporteszközök felé nyit.



Nem csalás, nem ámítás, még a Razer is saját okosórát mutatott be. A Nabu Watch afféle sportkellék.

A pántok felől most az óra irányába mentek el: a személyre szabható érintőkijelző számtalan előlapot is kapott. Egy funkciója hibádzik még kissé: az apptámogatás. Habár a zenét tudjuk vezérelni, ahogy a hívásokat fogadni, és az SMS-, illetve naptárértesítéseket megnézni, de a Facebook Messenger, vagy az emailek még nem jelennek meg az órán - bár ez csak idő és fejlesztés kérdése. A hangparancsok megléte azonban nagy előrelépés már így is. Ahogy az ár is: Európában 72 ezer forint körül árulják majd, hivatalosan tavasszal jelenik meg, az előrendelők is márciusban kapják meg a csomagot. Ugyanakkor elgondolkodtató, hogy merjen-e rendelni az ember ennyiért egy okosórát, mikor még az sem tisztázott, mi lesz kicsiny életének hosszú távú sorsa? Teljesen kiváltja a mobilt? Vagy mindig csak egy kiegészítő marad az okostelefon mellé? Csak annyi a lényeg, hogy egészségesebb leszek, és a mobilt sem kell a zsebből kivenni, ha hívnak? Jó kérdés. Talán a következő CES vásáron ez is kiderül, vagy még idén, ha a gyártók előhozakodnak azzal a februári MWC-n, hogy mifelé indult meg a piac.

A TÉVÉZÉS ÚJ KORSZAKA

Ha már a piac alakulásáról: a tévés szegmens is jelentős változásokon megy keresztül. A Netflix például a CES-en tett bejelentése alapján 130 új országban kezdte meg működését, köztük Magyarországon is. A szolgáltatás lényege, hogy az adott tartalmakat nem kell letölteni, a szerverről instant lejátszhatóak a videók, pont mint a YouTube-on.

A kínálat kissé soványabb, mint az amerikai, az ár pedig, lévén euróban mérik, kissé magasabb. Bár a nagy startra hónapokat készültek a cégnél, a menük maradnak angol nyelven, ahogy a filmek és sorozatok is. Vélhetően ez a jövőben sem fog változni. Ami viszont igen, hogy elvileg még idén kapunk magyar feliratokat, a szinkronhangot viszont jobb, ha elfelejtjük. A vállalat a saját gyártású műsoraihoz biztosan nem készít majd ennyi nyelven szinkront, a többi alkotáshoz pedig igen drága lenne ilyen rengeteg hangot megvenni, ennyiféle nyelven. A jó hír viszont, hogy fehérítik a piacot: akár a torrentezés is visszaszorulhat, de a netflixeseknek sem kell a VPN (virtuális magánhálózat) által trükközni, amerikainak adva ki magunkat egy közbeiktatott proxy segítségével. Sokan az ár és a kínálat miatt mégis maradtak az amerikai változatnál, rájuk keményen lecsap a Netflix. Mondhatni, komoly szélmalomharcot folytatnak, akár a kínai rezsim az állampolgáraival.

A Netflix terjedésének köszönhetően sok hazai video- és sorozatstreamelő app tűnhet el végleg, a tévékínálat maradhat az egyetlen fogódzkodó, a szolgáltatók ezzel tudják életben tartani saját fejlesztésüket, ha élőben nézhetjük az adást, a kedvenc sorozatot, valóságshow-t a mobilon, tableten, bárhol, ahol van net.

Akár az otthoni tévén is nézhető a Netflix nem túl nagy, de azért mégis csak hazai kínálata. Angolul.

Kérdés, hogy mi lesz akkor az óriási tévék sorsa. Mint a Samsung az expón hangsúlyozta: a tévé lesz az okosotthon központja, irányítópultja, akár még a játékkonzolokat is leválthatja. Azaz minden hálózatra kapcsolt eszköz (legyen az okoshűtő, lámpa, ajtózár, termosztát vagy riasztó) a tévén keresztül kommunikál majd. Ahogy a streamelős játékok is sorra kúsznak be az okostévékre, bár ez szintén elég fapados megoldás, gyerekcipőben jár a történet.

A többi gyártó mindenféle kiegészítőkkel, exkluzív megoldásokkal érvel a tévé mellett: ott van az Audio Spotlight. A cég megoldotta, hogy osztott képernyős tévéadás esetén mindkét néző lássa, és hallja is az adást, úgy, hogy a másikat ezzel ne zavarja. Azaz ketten ülhetünk a kanapén és nézhetünk két adást, filmet, sorozatot – mindezt egyszerre. Ha a Tesla csodás fejlesztését, a CES-en bemutatott okosruhát is hozzácsapjuk, teljes lesz az élmény. Legyen mozizás vagy játék, a testünkön is megtapasztalhatjuk, ami a virtuális térben történik. A Teslasuit projektet február 3-ig lehetett támogatni a Kickstarteren, a multiplayer akciójátékokkal együtt érkező latex rucit októberben szállítják a korai elővásárlóknak.

KÍGYÓT FOGTUNK!

RAZER MAMBA TOURNAMENT EDITION

[ÍRTA BATE] A RAZER A TAVALYI E3-ON LEPLEZTE LE A MÉLTÁN NÉPSZERŰ MAMBA EGEREK LEGÚJABB GENERÁCIÓJÁT, MI PEDIG JANUÁRBAN TEHETTÜK RÁ MANCSUNKAT A LEGFRISSEBB VERZIÓK EGYIKÉRE. AMI JÓ VOLT, AZON A TERVEZŐK NEM VÁLTOZTATTAK, ÁM AZ ÚJ KIEGÉSZÍTŐK ÍGY IS TÖBBET TUDNAK, MINT NÉPSZERŰ ELŐDEIK.

Az ismét hadrendbe állított Mamba rögtön két típusban érhető el: egyrészt adott egy vezeték nélküli változat beépített aksival és dokkolóval (egy töltés 20 órányi játékidőt garantál), illetve a gombok nyomásérzékenységét állíthatóvá varázsoló Click Force technológiával; másrészt készült hagyományos vezetékes verzió, a keresztségben ez kapta a Tournament Edition kiegészítést, és ezt a példányt volt lehetőségünk nyúzni az elmúlt hetekben.

A NÉV KÖTELEZ

Aki már fogott a kezében Razer terméket, az tudja, hogy a gyártónál nem hulladékkal gurigáznak, és nincs ez másképp a vadiúj Mamba TE esetében sem. Az egér jobbkezeseknek készült, és úgy simul az ember tenyerébe, mintha az isten is oda teremtette volna. A rágcsálónk mindössze 133 grammot nyom, kézbe véve szinte siklik az egérpadon, de a profi kialakításnak és a remek fogásnak köszönhetően a pillesúly egy pillanatra sem jelentett problémát számunkra. A Mamba teteje finoman érdes, matt műanyag (sajnos az ujjlenyomatot így is megtartja), két oldalt gumírozott, és összesen hét gomb kapott helyet rajta: a klasszikus jobb és bal, a bordázott görgő, ez lefelé és két irányba kattintható, illetve kapunk további két kapcsolót az egér bal oldalán, közvetlenül a hüvelykujjunk felett. A görgő felett pár milliméterrel két másik gomb is megtalálható, ezekkel az egér DPI-je állítható szinte tizedmásodpercek alatt, méghozzá 800-as és 16000-es értékek között.

A praktikus funkciók mellett persze nem szabad megfeledkezni az extravaganciáról sem, manapság nincs gamer eszköz ledek nélkül, és a trendeknek a Mamba sem állhatott ellent. Az egerünk jobb és bal oldalán találunk egy-egy íves csíkot, illetve az egérgörgő és a rágcsáló farán található Razer logo villog, méghozzá a szivárvány minden színében, legalábbis addig, amíg le nem töltjük a gyártó perifériáihoz készült speckó Synapse 2.0 szoftvert, amivel aztán külön beállíthatjuk mind a 16 ledet, ami a burkolat alatt található. A programot rejtő lemezt vagy kis USB drive-ot ne is keressük a dobozban, az már nem fért bele az árba, így a Mamba csatlakoztatását követően érdemes is azonnal ellátogatni a Razer oldalára.

30 000 FORINTOT EGYETLEN JÁTÉKOS EGÉR SEM ÉR, DE HA MÁR MINDENKÉPP ENNYIT AKARTOK KÖLTENI RÁ, AKKOR A MAMBA TE-NEL NEM LŐTTÖK MELLÉ.

MÉLYRE HATOL

Amíg le nem töltjük a Synapse-ot a razerzone.com-ról, addig csak egy igényes és kényelmes egerünk van, de a program telepítését követően megnyílik a gamer mennyország, és kedvünkre állítgathatjuk a perifériát. Programozhatóak a gombok, az ízlésünknek és a játékstílusunknak megfelelően lőhetjük be az érzékenységet, menthetünk el makrókat, sőt még a statisztikáinkat is rögzíthetjük (hőtérkép meg minden), hogy aztán elemezhessük az ilyen-olyan meccsen nyújtott teljesítményünket. És ahogy azt már említettem, kedvünkre variálhatjuk az egerünkből áradó fényeket, sőt ki is kapcsolhatjuk azokat – a magam részéről ezt javasolnám mindenkinek, a szivárványos diszkófény ugyanis csak az első öt percben érdekes.

A Razer egyébként nem csak magára a hardverre figyel oda, de a melléjük készült szoftverekre is. A Synapse 2.0 azon felül, hogy egy gyönyörű kezelőfelülettel ellátott program, kifejezetten felhasználóbarát is: könnyen átlátható, az egyes funkciók szépen elkülönülnek, a felhasználó pár perc után otthonosan mozog a rendelkezésre álló lehetőségek között. Ez elsőre nem tűnik nagy dolognak, de aki idegeskedett már használhatatlan segédprogramok miatt, az értékelni fogja, hogy a gyártó erre az egyébként el nem hanyagolható részletre is kellő figyelmet fordított.

MIT IS MONDHATNÉK?

A Razer Mamba Tournament Edition egy kifejezetten profi eszköz (habár a vezeték nélküli testvér Click Force technológiája hiányzik belőle) – és itt most tényleg a profin van a hangsúly. A cég nem kevesebb, mint 100 eurót kér a termékért, ami bőven 30 ezer forint felett van, és ez azért nem kis összeg, főleg egy egér esetében. A Mamba éppen ezért főleg azoknak lehet megfontolandó választás, akik vérkomolyan veszik a játékot, esetleg versenyszerűen űzik azt. Mindenki más számára ez a kiegészítő inkább úri muri, tele olyan lehetőségekkel, amelyek soha nem kerülnének kihasználásra. Lebeszélni persze senkit nem akarok, de azt jó, ha tudjátok, hogy igazán kényelmes és kifejezetten praktikus egerek azért már bőven a Mamba árának feleéért is kaphatóak a boltokban.

Eszköz: **egér**
Info: **www.razeronline.com**
Ár: **kb. 30 000 Ft**

PRO	KONTRA
– kényelmes és szép – sok funkció – remek szoftver	– nagyon drága

NAGYOT NÉZTÜNK

ACER PREDATOR X34 MONITOR

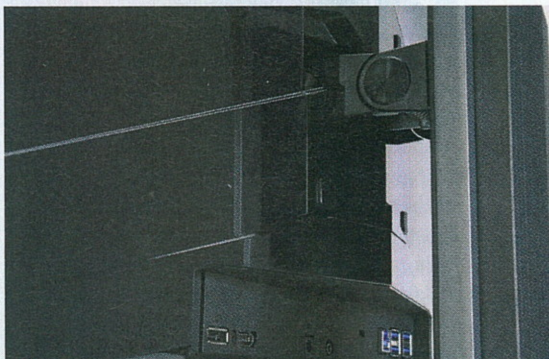
[ÍRTA CHOCHO] A GAMER MONITOROKNAK SE SZERI, SE SZÁMA, MANAPSÁG PEDIG MÁR A KÜLÖNBÖZŐ KÉPSZINKRONIZÁLÓ ELJÁRÁSOK HALLATÁN SEM EMELJÜK MEG A SZEMÖLDÖKÜNKET. AZ ACER ÚJ KÉPERNYŐCSALÁDJA AZONBAN E VÉSZTERHES IDŐKBEN IS KÉPES BÁRKIT ÁMULATBA EJTENI.

Az Acer tudja, mitől döglik a légy: mivel a játékosoknak tervezett monitorokon ma már senki nem lepődik meg, a gyártó úgy gondolta, jó muri lesz összekötni a gigantikus képméretet és a hajlított kijelzőt az Nvidia képfrissítési eljárásával. E három faktor vadházasságából született meg a Predator X34, amelynek nevében az a bizonyos szám a kijelző méretére utal. Bizony, egy 34 colos óriásról van szó, amit felállítva az asztalra még az is megcsodál, aki életében nem érdeklődött semmilyen periféria iránt.

A MÉRET A LÉNYEG

Talán senkit sem lepünk meg, ha elmondjuk, hogy az X34 nem olcsó játékszer: 400 ezer forintos áron vesztegetik. Ennyi pénzt már tényleg csak a legmagasabb szintet képviselő cuccok érnek, és bár az Acer terméke nem tökéletes, azért elég közel áll a jelenlegi technológiák maximális kihasználásához. A felbontás a 21:9-es képarány miatt nem 4K, még csak nem is 1440p, hanem „csupán" 2560x1080, ez azonban aligha negatívum, lévén a legtöbb gépnek még manapság is gondot okoz az UHD territórium (általában két csúcs-VGA esetében érdemes próbálkozni vele, legalábbis új játékok esetében, 60 fps-t remélve). Mindezt pedig egy lenyűgöző színekkel operáló kijelző teszi vonzóvá, na meg a már említett hajlított kivitel.

AZ ACER ÓRIÁSMONITORA TEKINTÉLYT PARANCSOLÓ GYÖNYÖRŰSÉG, CSAK ÉPP NAGYON SOKBA KERÜL, ÉS AZÉRT MESSZE NEM TÖKÉLETES KÉSZÜLÉK.



A csatlakozók átka ismét lecsap, bár ez a magas felbontás miatt van: ehhez már DisplayPort kell.

És ennek nemcsak a méret az oka, hanem a külalak is: az Acer terméke egyszerűen gyönyörű, agresszív eleganciáját egyedül az ezüstösen csillogó Predator felirat töri meg, de az is pont jókor, jó helyen. Egyedül a szerelés és a felhasznált alapanyag minőségébe tudunk belekötni: felállításakor recsegett-ropogott az X34, ráadásul nem elemenként szereltük össze, hanem cakkumpakk kaptuk ki a tényleg hatalmas dobozából (utóbbi olyan nagy volt, hogy a visszaszállításával megbízott futár szabályosan pánikba esett miatta). Persze jogos felvetés, hogyha egyszer a helyére raktuk, utána bizonyára nem fogjuk babrálni a monitort. Ennek ellenére a panel illesztése itt-ott zavarhatja a szakavatott szemet, főleg ennyi pénz kicsengetése után. De hé, legalább teljesen ergonomikus a holmi, azaz nemcsak a magassága, hanem a dőlésszöge is szabályozható.

Nem szeretnénk vallásháborút kirobbantani a sík és a kerekded formák kedvelői között, főleg hogy saját tapasztalataink alapján mindkét tervezői döntésnek megvan a maga helye a piacon. A sík képernyők viszont elsősorban munkára jók, gondolunk itt például egyes tervezőprogramok tooljainak kipakolására. Ezzel szemben a görbe panel minden irányból azonos távolságról bombázza a felhasználó szemét, azaz beleélhetőbbé teszi a játékokat és filmeket. Főleg 34 colon: ekkorában már aztán tényleg érezni a hajlítás előnyeit.

AMI KEVÉS, AZ KEVÉS

Funkciók terén már említettük az Nvidia-féle G-Syncet, ami ugye a képtörést hivatott meggátolni megfelelő GeForce-videokártya esetén (az AMD-seknek a freesynces modellek közül érdemes válogatni), de van itt még egy extra, az alapból 60 Hz-es képfrissítés 100-ra tornászásának lehetősége – igaz, ekkor már egy erősebb géphez nem is kell a G-Sync, elvégre 60 képkocka feletti stabil sebességnél nem jelentkezik a screentearing. Akad továbbá egy hangrendszer is a készülékben, ami szintén egész korrekt audioélményt nyújt.

Ez összességében mind nagyon jól hangzik, egyedül a már fentebb kitárgyalt szerelési huncutságok vehetik el a vásárló kedvét, illetve, hogy csatlakozókból ezúttal sem kapunk valami sokat. Erre persze indoka a gyártónak, hogy ilyesmit nincs értelme ráerőszakolni a monitor hátára: mennyiben normális sebességen szeretnénk használni az X34-et, úgyis a DisplayPorttal kell megbarátkoznunk, a maradék HDMI 1.4 csak mutatóba jó. Ja, és persze a szokásos USB-tengerre is rádughatunk mindenfélét, bár ez manapság inkább csak megmosolyogtató plusz, semmint fontos funkció. Összességében az X34 egy nagyon jó gamer monitor, az ára miatt viszont mégsem merjük tiszta szívből ajánlani. Főleg, hogy közel azonos áron egy Z35-ös Acert is vehetünk, ami picit még nagyobb, és már 144 Hz-en is képes működni.

Eszköz: **monitor**
Info: **www.acer.com**
Ár: **kb. 400 000 Ft**

PRO	KONTRA
– hatalmas méret	– nagyon drága
– Nvidia G-Sync	– közepes összeszerelés
– jól néz ki	– közepes anyagminőség

HOMOK A GÉPEZETBEN

HELLÓ, hűtő, aztán majonéz van-e otthon?

[ÍRTA DAN] Még haza sem értem, de Renátó már csipog, hogy elfogyott a tej, a kedvenc felvágottamból pedig csak két szelet van. Nem, nem a külön bejáratú komornyikomról van szó, de még csak nem is emberről: Renátónak kereszteltem el azt a fridzsidert, amit az idei CES-en mutatott be a Samsung, és ami által egy egészen elképesztő jövőkép rajzolódik ki. De ami még ennél is jobb: mindez csupán egy karnyújtásnyira van tőlünk.

Hangutasításra csukódó ajtó, automatika által vezérelt világítás, fűtés, mosás és robotizált porszívózás – a technológiai fejlődés mind több hasonló eszközt hív életre, hogy nekünk a lehető legkevesebb energiát kelljen ráfordítanunk a házimunkát érintő egyes feladatokra. Hisz ki ne akarna hátradőlve kávét szürcsölni, miközben egy masina a szoba másik felében éppen porcicákat gyűjtöget? Úgy ám: ez is beletartozik abba a hatalmas szisztémába, ami idehaza okosotthonként vált a köztudat részévé. Cikkünkben sorra vesszük a legfontosabb fejlesztéseket, a területet érintő aktualitásokat, és persze megnézzük, milyen őrültségekkel számolhatunk majd a holnap konyhájában. Azt például tudtátok, hogy a Samsung legújabb hűtőjét ki sem kell nyitni, ha bele akarunk nézni?

EGY CES-NYI BOLDOGSÁG

Évről évre hatalmas tömegeket vonz, és részben éppen ezért is számít olyan nagy attrakciónak a jelen számunkban kivesézett Las Vegas-i technológiai szakkiállítás, vagyis a CES, ahol az okostelefonok, táblagépek és megannyi hordozható kütyü mellett egyre nagyobb figyelmet kapnak az okosotthonba szánt újdonságok, avagy azok a fejlesztések, melyeknek révén nemcsak biztonságosabbá, de olcsóbbá is tehetjük mindennapi életünket. Idén sem volt ez másképp: a január első hetében lezajlott seregszemlén számtalan hasznos, no és persze (most még) haszontalannak tűnő eszközt mutattak be, kezdve az olyan furcsaságokkal, mint a hangunkra is reagáló okoslábas (SmartyPans), amely a beépített szenzorok és a kapcsolódó alkalmazás révén minden fontos információval ellát bennünket, ami csak az egészséges táplálkozáshoz szükséges.

Ajjaj, kevés lesz a répa, tegyünk még hozzá egy keveset! – harsogja a serpenyő, és már listázza is az összetevők által bevitt majdani teljes kalóriamennyiséget, feltéve, hogy a rácsodálkozás közben nem égettük oda az egészet a francba.

Az majdhogynem köztudott tény, hogy a szakkiállításon külön standokat (mit standokat, termeket) rendeznek be a hasonló kaliberű termékeknek, hogy az ember kvázi kockázat nélkül, csinos hostess lányok kereszttüzében ámulhasson el az elkövetkezendő évek legnagyobb durranásain. Tegyük hozzá: szerencsére.

Mert lehet bármilyen okos is egy hűtő, mikró, porszívó, fogkefe, a most bemutatott termékek sem különböznek azoktól, amiket tavaly is láttunk. Vagyis: jópofák, ötletesek, de igazából hiába írunk 2016-ot, érdemi funkciójuk még

Az újgenerációs hűtőszekrények akkor is „elmondják", mi van bennük, ha ajtajukat soha nem nyitjuk ki.

most sem sok van – legalábbis nem mindnek –, ami indokolttá tenné, hogy 300 dollár (cirka 100 ezer forint) csücsüljön például a már említett serpenyő árcéduláján.

De akadnak azért olyan kivételes gyöngyszemek is, mint a bevezetőben hangoztatott Samsung-hűtő, amelynek fejlesztői éppen az egyik legnagyobb problémára találtak megoldást: anélkül látni a tartalmát, hogy belenéznénk. Elindulok otthonról, de a nagy sietségben elfelejtem felírni, hogy kellene egy tubus majonéz, meg két üveg olívabogyó, hisz egy remek salátához mindkettő dukál. Aztán munka vagy éppen iskola után már hiába próbálom felidézni, tutira nem fogok rá emlékezni, hogy: most akkor egy üveg olívabogyó? Vagy kettő? És ha más is kell, nem

Az okosotthon a dolgok internetének nevezett jövőkép tökéletes révbe érése: olyan életforma, amelyet a technológia tesz szuperkényelmessé.

Bár az okosotthonokról készült képeken lenygűgöző luxuslakásokat látunk, valójában akár egy apró garzon is felokosítható a megfelelő eszköztárral.

csak a majonéz? De most menjek haza, előbb nézzem meg, aztán vissza a boltba, és... ismerős? Persze, hogy az.

Éppen ezt a nem kis problémát hivatott kiküszöbölni a dél-koreai gyártó. A Family Hub Refrigerator (én csak Renátónak hívom, na, persze no offense!) egy 21,5 colos képernyővel felszerelt monstrum, amely beépített kamerákkal és hangszórókkal rendelkezik, így egyebek mellett hanggal is képes jelezni, hogy miből célszerű bevásárolni, ha éppen boltba készülünk. A kapcsolódó alkalmazás pedig minden alkalommal elküldi a hűtő belsejéről készített fotót a hozzá csatlakoztatott mobileszközre, valahányszor kinyitják, majd becsukják az ajtaját.

Persze a régi, „hagyományosnak" számító funkciókra is ugyanúgy képes: a hatalmas kijelző tökéletesen alkalmas arra, hogy a legfontosabb információkat egy mindenki által látható helyen tároljuk, legyen szó a délutáni szülői értekezletről vagy balett óráról.

S LŐN VILÁGOSSÁG!

Na, persze az intelligens otthon nem csak a hűtőtől lesz okos, hisz a koncepció lényege éppen ebben rejlik: mindent mindennel összekötni, hogy az internetre csatlakoztatott eszközök egymással is kommunikálni tudjanak. Mindezt a Vissza a jövőbe-széria második részével tudnánk legjobban reprezentálni: a többség biztosan emlékszik arra a kultikus jelenetsorra, amikor Marty McFly-t jövőbeni otthonába szólítja a kötelessége, és ahol olyan futurisztikus dolgokat láthatunk (ma már persze inkább csak megmosolyogjuk ezeket), mint a hangra legördülő zöldséges tál, az óriás pizzát „dagasztó" fura mikró, vagy a szemnek optimális fényviszonyok. Vicces lehet, de nem az: noha nem pont ebben a formában, de a filmet elnézve gyakorlatilag a saját szemünkkel láthatjuk mindazt, amivel a manapság roppant népszerű fogalom, az Internet of Things (IoT, vagyis a dolgok internete) foglalkozik az okosotthonok kapcsán, és amelynek célja (a technológiai fejlődésnek hála) szépen lassan valósággá válik. Vagyis: időt, energiát és pénzt spórolni, egészségesebben élni, valamint (sokkal, de sokkal) nagyobb biztonságban tudni az értékeinket.

ELFELEJTETTED, MI VAN A HŰTŐBEN, DE MÁR NEM AKARSZ VISSZAFORDULNI? AZ OKOSOTTHONOK VILÁGÁBAN NEM IS KELL: A KÉSZÜLÉKEID TÁJÉKOZTATNAK.

Utóbbiak közül néhány persze már most, napjainkban is létezik, sőt rendelhető, tehát kereskedelmi forgalomban is kapható. Ráadásul a plafonverdeső árak helyett meglehetősen barátinak számító árcédulával. Ilyen például a Goji ajtózárat „felokosító" megoldása, amelyet ugyan nem az idei CES-en mutattak be, de mindenképp érdemes említést tenni róla.

A kütyü érdekessége, hogy a telefonunkat varázsolja át a lakáskulcsunkká: a letölthető applikáció révén elég egyetlen gombot megnyomni, hogy zárjuk vagy éppen kinyissuk az ajtót. A rendszer azt is érzékeli, ha valaki a bejárat előtt áll, ilyenkor pedig fényképet készít a váratlan vendégről, amit azon nyomban továbbít is a telefonunkra. Betörővel van dolgunk? Nem gond: másodpercek alatt tárcsázhatjuk a rendőrséget, és egy bűnözővel máris kevesebb lesz.

CSAK ÓVATOSAN

És ezzel elérkeztünk a téma egyik, ha nem a legkényesebb kérdéséhez: mi van a biztonsági kockázattal? Akármennyire sem szeretnénk, a következő években többmilliárd készülék csatlakozik majd az internetre, beleértve a konyhában, a nappaliban és a hálószobában megtalálható okoseszközöket egyaránt – csakhogy ez nem kis mértékben növeli a biztonsági kockázatot. Ez pedig felvet jó pár kérdést. Jól tudjuk, hogy még a legjobb védelemmel felruházott programok is előbb-utóbb feltörhetővé, ezáltal pedig bárki által hozzáférhetővé válnak, s így ki vagy mi fogja útját állni annak, hogy illetéktelenek egy karosszékben üldögélve kukkolják a nappalinkat, míg mi mit sem sejtve éljük jól megszokott privát életünket? Kemény kérdés, és talán ez az, amire egyelőre maguk a gyártók sem tudják a választ. Hasznos dolgok vannak születőben, annyi szent, de most már szívesen látnék olyan megoldásokat is, amik épp az említett problémát hivatottak megakadályozni. És lehetőleg ne egy bútorgarnitúra áráért.

Egy okosotthonban nem csak a tévé és a telefon, hanem a nyílászárók, a légkondi, sőt akár a bútorok is mint csatlakoznak egy közös hálózathoz.

írta: Chris

LEVROV

levrov@pcguru.hu

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Jaj, gyerekek, már megint annyira sok jó levelet kaptam tőletek, hogy alig győztünk hirdetést találni a Levrovba. Most tényleg ennyire nem tetszett az a király Just Cause 3 pulcsi, amit a legjobb levél küldőjének adunk oda? Vagy csak az volt a baj, hogy Chocho is felvette? Írjatok nekem, különben teljesen depressziós leszek. Ha pedig depressziós vagyok, akkor nem tudok Ezzel játszunk videót csinálni. De üres fenyegetések helyett inkább itt a megújult Levrov, olvassatok, gyógyuljatok!

MEGETTÉK A GURUT! :(– A HÓNAP LEVELE

Kedves Dr. Chris! Először is boldog karácsonyt! *(Ööö... ajánlhatok egy PC Gurus naptárt? – Chocho)* Most, hogy ezen is túl vagyunk, belekezdek az én kis karácsonyi sztorimba. Ez a nap is úgy kezdődött, mint a többi: reggeli rutin, aztán kaja, leját-szottunk egy pár kört a GTA Online-ban a haverokkal, aztán megettük a PC Guru-s mézeskalácsokat (erről csatoltam képet) *(Egyem meg! (Tényleg.) – Chocho)*. Ezután feldíszítettük a fát, majd elfogyasztottuk a halászlevet és a pulykát, végül pedig az ajándékok kibontása következett, ami számomra legszebb gamer emlék volt ebben az évben. Tudni kell rólunk, hogy én és a tesóm már cirka 3 éve könyörgünk a szüleinknek egy új gépért, mivel csak egy kőkorszaki laptopunk és egy Xbox 360-unk volt, amin nem igazán futottak el az új játékok. Az Ezzel játszunk karácsonyi különkiadásában azt mondtad Chochónak, hogy „képzeld hány olvasónk kap a fa alá PS4-et vagy Xbox One-t", nos, mi voltunk az egyik ilyen nézőtök *(Nagyon helyes. Mármint hogy néztek. Az ajándék jöhet a címemre! – Chocho)*. Ugyanis kaptunk egy Fallout 4 Edition Xbox One-t, plusz egy Witcher 3-at és egy Diablo 3: Reaper of Soulst. Iszonyúan örültünk, szóval ez volt az én karácsonyi sztorim. Üdv, **NÁNDOR**

Először is bocsi, hogy csak most válaszolok, de a legutóbbi számba olyan sokan írtak nekünk, hogy nem fért be a Levrovba minden levél *(Fityfenét, egyszerűen csak mindent a Spam mappába irányítottál, mert „úgysincs semmi érdekes bennük". – Chocho)*. Úgy tűnik, nagyon tetszett nektek a Witcher 3-as ajándékpóló. Na, mindegy. Szóval megették a karácsonyi PC Gurus mézeskalácsot. MEGETTÉTEK! Még szerencse, hogy egy fotót készítettetek róla, mielőtt eltűntettétek a beleitekben, nem is merek belegondolni, hogy mostanra már hol járhat az *(Emésztés utáni kép nincs? – Chocho)*. Az ilyen szép dolgokat nem szabad megenni! El kell küldeni nekünk, mi pedig majd kitesszük valahogy a falra. Vagy Chocho megeszi. Mindegy, jó helyre kerülne. Egyébként legközelebb, ha mézeskalácsot csináltok, küldünk majd új logót, mert ezt már nem használjuk egy ideje. Oh, igen, és tökre örülünk, hogy ilyen kafa ajándékokat kaptatok! De tényleg! Nagyon rendesek a szüleitek. Csak megjegyezném, hogy a PC

KOMMENT-TOP

Úgy gondoltuk, ideje újítani egy kicsit. Ezentúl minden hónapban ide kerülnek majd azok a Facebook- és YouTube-kommentjeink, amelyek megnevettetik, megszólaltatják olvasóinkat. Természetesen reagálunk is rájuk, szóval keressetek minket a facebook.com/pcgurumagazin és a youtube.com/pcguruonline címeken, hogy bekerülhessetek a magazinba!

Képünkön a TV-sorozatokban előforduló állandó szakértelemhiány miatt ámuldozunk, amiben egy FBI-os nyomozó egy tápegységet mutat, hogy azon vannak a titkos adatok.

**** **Ignác** - Az efbíáj nem egy kókler banda! Vinyón a hülye is tud tárolni. Ők a tápra mentik a titkos adatokat

Milyen igaz! Csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy a 600 wattos tápra ráfér Wolfeinstein, vagy ahhoz már 1200-ast kéne venni?

Chochot megkérdezték, hogy vajon kimosva kapja-e meg a nyertes az ajándékra szánt pulóvert.

Smejkál Péter - Nos, kimoshatjuk, de abban az esetben csökken az ajándék értéke, hiszen több hajhagymám és bőrsejtem is a pulóverben ragadt, ezek birtokában pedig klónozhat magának a ruhanemű tulajdonosa egy saját Chocho hadtestet. Ami azért lenne jó, mert akkor egyszerre több ezer ember nyafoghatna, elhozva így a technológiai és idegöszszeroppanási szingularitást.

Nem tudom, hogy ehhez a tökéletes válaszhoz mit lehetne még hozzáfűzni. Talán csak annyit, hogy öblítőt ne felejtsetek majd tenni a mosáshoz. Jó sokat!

A PCGuru.hu-n a legjobb magyar fejlesztésű videojátékokból csináltunk egy listát.

*** **Ferenc** - Én a fél vesémet adnám az Imperium Galactica 3-ért! De már annak is örülnék, ha simán csak kiadnák a 2-t HD verzióba. Manapság úgyis divat régi játékokat kiadni felújítva. Ráadásul táblagépre is kiadták, szóval igazán csinálhatnának PC-re egy HD remastered verziót. Simán adnék érte akár 10 ezret is.

Én is odaadnám Chocho fél veséjét egy jó kis Imperium Galacticáért, de szerintem jobban járnánk, ha az űrszimulátoros irányba terelnék a sorozatot. Egyébként van jó 4X-játék még, javaslom a Galactic Civilization 3-at. *(Én az Into the Voidot javaslom, Chris kedvence! #trollololo – Chocho)*

YouTube-komment a BattleBlock Theater Ezzel játszunk alatt

**** **Márk** - Valószínűleg nagyobb lenne a nézettségetek, ha átállnátok ti is a gyerekműsorok készítésére. Az ő szórakoztatásukhoz erősen eltúlzott reakciók, jól felismerhető érzelem kinyilvánítások meg elnagyolt gesztikuláció kell a lehető legjobban a pofába nyomott facecam előtt, hogy a gyerkőcök egyáltalán megértsék, mi történik éppen. Ha azt mondom az, ilyen videósok bohócok, az sértésnek tűnhet, pedig nagyon hasonló eszköztárral dolgoznak. Csak épp nem a saját arcukba nyomják a tortát, hanem a karakterük arcába. Örülök, hogy ez az egy magyar gamercsatorna még képes szórakoztató maradni számunkra is, akik sosem szerették a bohócokat.

Chris és Chocho gyakran szomorkodik azon, hogy YouTube csatornánk nézettsége nem olyan magas, mint amilyennek ők szeretnék. Persze ehhez nem ártana, ha végre facecam is lenne a videókhoz, mindenesetre Márk szavai szíven találtak minket. Örülünk, hogy vannak, akiknek tisztánlátása utat mutathat még a világtalanok számára. Még több kommentet Márktól!

Guru előfizetés azért befért volna még abba a kosárba, de még nem késő beszerezni azt is. Szülinapotok mostanában lesz? *(Ja, és nem mellesleg tiéd a hónap levele, ami egy karácsonyi pulcsit ér, amelyet nem mellesleg én is viseltem, és direkt nem mostam ki! Szóval elég értékes. Oké, hogy nem erre a hónapra jött a levél, de karácsonyi mézeskalácsot karácsonyi ajándékkal érdemes megfejelni. :) – Chocho)*

A RAJONGÓ

Üdv, Chris (és Chocho, úgy is beleírsz XD *(NEM! Ja, de. – Chocho)*)! Ez a levél kicsit régóta várat magára, pontosan 2014 novembere óta. Abban a számban jelent meg ugyanis a levelem, amiben megírtam, hogy elküldtem a régi PC Gurukat digitálisan. Jeleztétek, hogy valamilyen formában gondoltok rám. Ez így is lett! Azon a kedden, amikor megjelent a Ubisoft különszám, felkerekedtem, hogy beszerezzem, viszont a városban sehol nem volt kapható. Mire hazaértem, viszont meglepődve tapasztaltam, hogy benne van a postaládában, szóval ezúton is köszönöm szépen. Tavaly nyáron sikerült eljutnom nyaralni, az utána következő hónapban pedig egy LAN-partira, mindkét alkalommal készítettem képet a táskámról. Feltűnik a hasonlóság? Apropó, szerintetek van még létjogosultsága a LAN-partiknak? Amúgy kicsit hiányolom a könyves, képregényes rovatot, szerintem elférne egy játékmegjelenés vagy az aktuális, vagy a következő hónapra, mert mindig akad pár cím, ami nem kap elég figyelmet, és így sokak figyelme elsiklik felette *(Csekkoltad a januári számot? ;) – Chocho)*. Végezetül, szerintem nagyon jó az újság! Esetleg lehetne több képaláírás, azokon jót lehet nevetni. Meg talán lehetne valamikor poszter. További jó munkát és további sok sikert. Üdv,

KISS GÁBOR

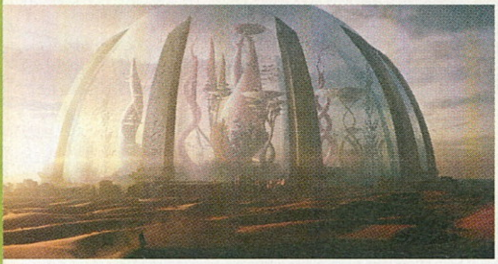
Gábor küldött még a levélhez pár érdekes fotót, amin táskái tele vannak PC Guruval, valamint egy fekete-fehér Guru hirdetést még 1993-ból. Ezeket sajnos helyhiány miatt nem tudom idetenni, de azért köszi! Viszont aki még egyszer RAR-ba csomagolva, külön doc-file-ban küldi a levelét, annak küldünk egy ingyenes ESET Security képzésre jogosító weboldal linket, amiben megtudhatjátok, hogy az ilyen csomagoktól miért kapok sikítófrászt (röviden: letiltják a spam és vírusszűrők, mert ezek a vírusok melegágyai, szóval ne!). LAN-parti témában nem tudom, hogy mit gondoljak, mivel legalább 10 éve nem voltam ilyenen, akkor is utoljára starcraftoztunk pár haverral, akik lassan már a nyugdíjukat számolgatják, pontosabban azt, hogy mit kell majd eladniuk, hogy ne haljanak éhen. Szóval szerintem tök jók voltak az ilyen események, viszont ma már csak úgy tudok elképzelni egy ilyet, ha a LAN-rendszer kikerül a képből, azaz vagy egy gépen játszunk többen, vagy mindenki internetre van kötve, és hangosan anyázzuk a másikat egy-egy fejlövés után. Azért annak megvolt a maga hangulata… *(Én utoljára 3 éve voltam LAN-on, mindenki nézett a gamer notim miatt. Jó volt, sörözgettünk, beszélgettünk, és persze játszottunk. Élveztem, szívesen mennék még, csak mindnyájan felnőttek vagyunk a csapatból, többen kicsi gyerekkel, nehéz ezt már összeegyeztetni. – Chocho)*

TIKA FOR PRESIDENT!

Szia, Chris! Kezdem egy kis önvallomással a dolgot: elég régóta nem veszem rendszeresen a magazint, kiscsalád mellett van másra elkölteni az izzadsággal megkeresett kesst, a bőgő gyerekek mellett pedig amúgy sem lehet nyugiban olvasni *(Mindig csak a kifogások. Hát nem veszed észre, hogy pont a Guru hiánya miatt sír?! – Chocho)*. Az élet (és egy fiatal unokaöcs) azonban úgy hozta, hogy nemrég ismét a kezembe akadt egy viszonylag friss számotok (a Just Cause címlapú). Gondoltam átpörgetem a lapot, a vendégségben eltöltött időbe úgyis belefér. Zömében számomra ismeretlen nicknevű szerzők cikkei kerültek a szemem elé, két névnél azonban megakadt a szemem: az egyik nyilván Te voltál, te vén bútordarab, a másik azonban Tika! A Mayan Death Robots cikkén diszkréten nyeríteni kezdtem, a másik két cikke (Thea és Elysium 4) pedig még mindig ugyanolyan stílusos, összetett és informatív volt, mint azok az évtizedes oldalai, amikre máig emlékszem fiatalabb koromból. Az meg hogy a Mentőövet is ő viszi, külön megsüvegelendő. Ha lehet, át tudnád adni neki őszinte üdvözletemet és tiszteletemet? Örülök neki, hogy még mindig publikál, mert a cikkei nem csak hogy nagyon szórakoztatóak, hanem a jellemzően történelmi-stratégiai műfajból adódóan nagyon érdekesek is. Félreértés ne essék, szerintem az egész csapat jó, de melletted ő az, akire még emlékszem a régi időkből, így öröm látni, hogy még mindig „ott" van. Szóval éljen Tika! Légy szíves adjátok ezt át neki! Üdv,

ANDRÁS

Őszinte leszek, nekem is ő a kedvenc írom. Nagyon régóta olvasom a cikkeit, és sajnálom, hogy neki sem tudunk már annyi anyagot biztosítani, mint amennyit olvasnék tőle. De szerencsére rajta kívül is rengeteg jó íróval büszkélkedhetünk, véleményem szerint sosem volt még olyan erős és profi cikkírói gárda a magazin mellett, mint most. A teljesség igénye nélkül itt van nekünk Tenebra, Lor, JohnBart és persze Böjti is, akik mind rendkívül profik *(És persze van az a Csokó nevű géniusz is, minden betűje kincs! – Chocho)*. A leveledet továbbítottam Tikának, amit természetesen csak azért tettem meg, mert az én cikkeimet is elolvasod, de legközelebb ne felejtsd el a csokoládét és a drága borokat is csatolni valahogy, mert a lekenyerezés másképp nem fog működni. Na jó, elég, ha néha veszel egy PC Gurut. *(Komolyra véve: Tika amolyan nemzeti kincse a Gurunak, innen is köszönjük neki a hosszú ideje tartó, kiváló munkát. A Guru legyen vele! – Chocho)*



Torment: Tides of Numenera

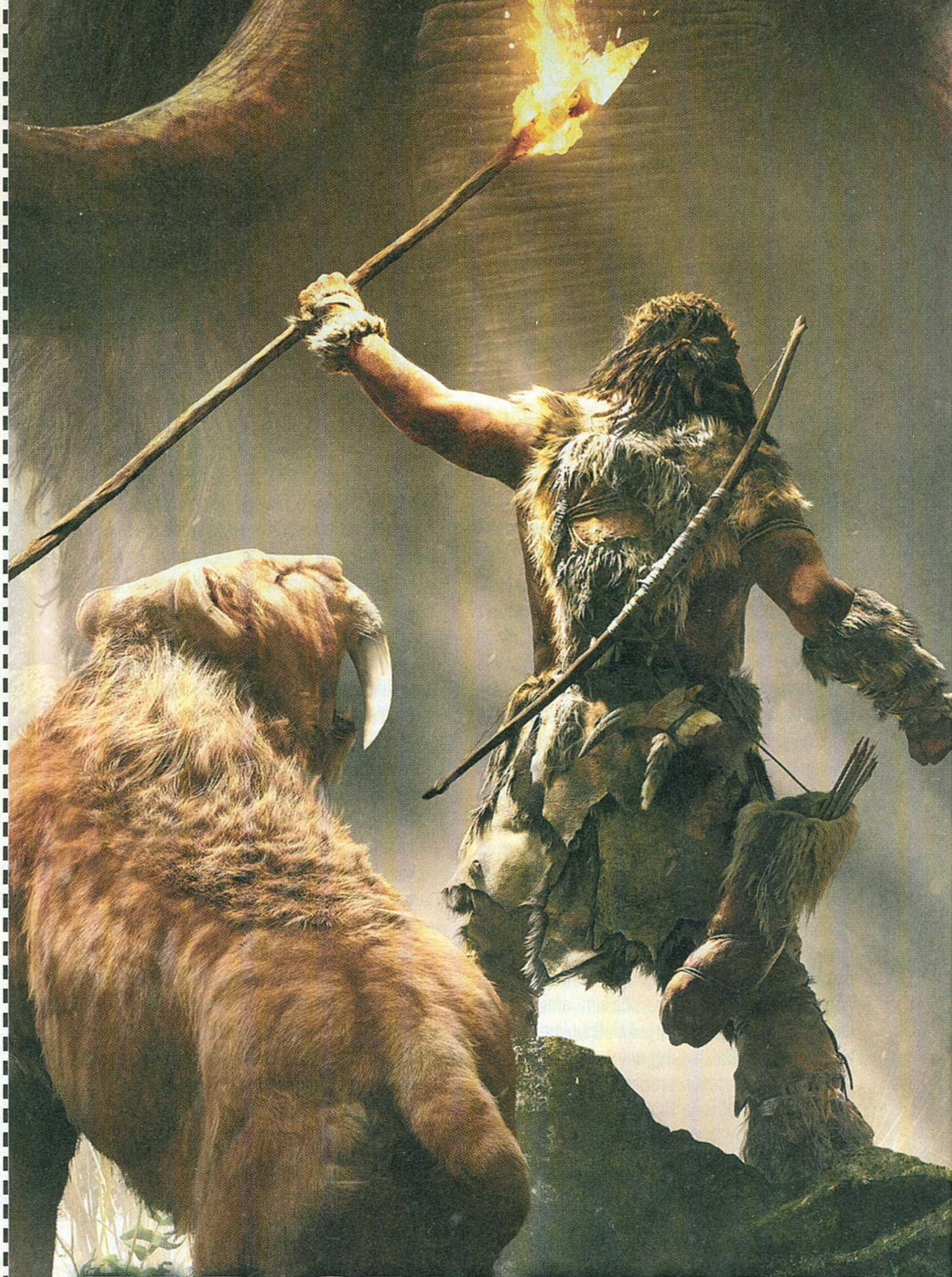
ELŐZETES Végre megérett az idő a „folytatásra". A legendás, 1999-es Planescape: Torment szellemi örököse elérhető állapotba került. A sikeres Kickstarter-kampányt követően a Steam Early Access kínálatát erősítő játék nem kifejezetten második rész, az inXile alkotása inkább csak a nagy előd nyomdokaiban halad. Egy hónap múlva beszámolunk élményeinkről.

Dying Light: The Following

TESZT 2015 egyik legjobb akciójátékának (nem mellesleg parkourös zombimészárlásának) nem folytatása, hanem rendkívül tartalmas kiegészítője érkezik a The Following képében. A minőséginek ígérkező bővítmény új helyszínt, kampányt, sőt vezethető járműveket is tartalmaz majd.

Kingdom Come: Deliverance

ELŐZETES Immáron elmondhatjuk, hogy évek óta készül a Warhorse Studios grandiózus, rendkívül izgalmasnak tűnő, borzalmasan látványos középkori játéka. Az örömhír: a program hamarosan kilép az alfa fázisból, így elsők között tudjuk megszemlélni és kiélvezni a béta változat minden előnyét, szépségét.



FAR CRY PRIMAL

A Ubisoft egyik legjobb sorozata mintha direkt szeretne az Assassin's Creed sorsára jutni - a korábban négyévente esedékes epizódok után immáron másfél esztendő sem telt el a negyedik részt követően, máris itt a Primal, ami szakít a hagyományokkal is, és az őskorba vezeti el a játékosokat. Azért mi még bízunk a minőségben - következő havi tesztünkből minden kiderül.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 10-ÉN

JELENIK MEG!

REPUBLIC OF GAMERS
REPUBLIC OF GAMERS
KIEMELT MEGBÍZHATÓSÁG
ASUS BIZALOM
WWW.ASUSBIZALOM.HU
ROG GX700
PÁRATLAN HŰTES.
EXTRÉM TELJESÍTMÉNY.
A világ első folyadékhűtéses gamer notebookja
Levehető Hydro Overclocking System látványos hűtéssel és kiváló stabilitással
Igazi 4K UHD gamer notebook
Folyamatos, akadásmentes 4K UHD játékélmények 17”-es kijelzőn
Megemelt teljesítmény, lenyűgöző asztali PC-s sebesség
Tuningolható Intel® Mobile K-s processzor, teljesértékű GTX980-as GPU és DDR4 RAM
Intel Inside®. Kimagasló teljesítmény mindenhol.
Powered by Intel® Core™ i7 processor
digiprime.hu
intel CORE i7 inside
WWW.DIGIPRIME.HU I INFO@DIGIPRIME.HU I +36(70)286-4298 I 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B
*Az Intel, Intel logó, Intel Inside, Intel Core, és a Core Inside az Intel Corporation védjegyei az Egyesült Államokban és más országokban.
HE CHOICE OF
ASUS

DYING LIGHT
THE FOLLOWING
AZ ELMÚLT ÉV SIKERJÁTÉKA KIBŐVÍTVE, ÚJ TARTALOMMAL TÉR VISSZA!
• FELJAVÍTOTT LÁTVÁNYVILÁG
• VEZETHETŐ JÁRMŰVEK
• ÚJ, HATALMAS TÉRKÉP
• KIBŐVÍTETT TÖRTÉNET
• TARTALMAZZA AZ ALAPJÁTÉKOT IS!
• AZ ÖSSZES DLC-TARTALOM A CSOMAGBAN!
XBOX ONE
PS4
PC DVD ROM
18
www.pegi.info
"PlayStation" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
DYING LIGHT ©Techland 2016. Published and Distributed by Warner Bros. Home Entertainment Inc.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & ©Warner Bros. Entertainment Inc. (s16)
CENEGA
TECHLAND
WB GAMES